

精訊電腦
77年5月10日出版 每本定價100元
創世紀IV
Ultima IV
FOR PC
APPLE/IBM PC
■微電腦的曙光——手握型讀圖機
■美國87年冬季消費電子展紀實摘要
■機戰2400
■詭譎的黑暗之王
■北與南—反奴隸戰
SEGA/PC ENGINE
• 夢幻之星喋血史
• 勇奪邪聖劍
DFI Handy Scanner HS-2000 Ver. 1.0
SYNCO
GAUNTLET
THYRA THE VALKYRIE
MERLIN THE WIZARD
QUESTOR THE ELF
20



在IBM PC 機種的熱潮襲捲下，您是否曾自憐是電腦世界中的少數民族？
當面對性能優異的寶貝時，是否曾慨歎軟體程式和圖書資料的貧乏？
軟體之家—應用及娛樂軟體平價供應
原文電腦雜誌圖書諮詢代訂
各式電腦週邊免費使用
一切服務，所有優惠，只待您的加入……軟體之家招收會員

● 入會詳情請附回郵函索……台北市中華路一段25號5樓之2

買的便利 **軟體之家** 用的滿意

!! 精訊電腦春季票選專案 !!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈回響，並且給予本刊諸多批評與建議。「精訊電腦」爲求加强編 輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季舉辦一次讀者票選活動。

凡本刊讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刊編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認爲有所遺漏，意即你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在爲你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

(C)普通

本季在選票上增加了一些限制，評A的遊戲不得超過七個，評A和B的加起來不得超過十四個；也就是說，你可以選四個A和十個B，也可以評廿個C，都不會有任何限制。一旦違反了這個規定，這張選票將被視爲無效。

本季票選結果將刊登在六月的「精訊電腦」雜誌上，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在填寫評價等級時，請寫英文字母的代號，並把同等級者儘量寫在一起。填妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒即可。謝謝！

1	漁歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡薩古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法屬奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	艦艇爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	浩劫前夕	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	打擊教練	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	亞馬遜探險/魔域遠征軍	EXPEDITION AMAZON / XYPHUS
40	鷹式戰鬥機	F-15 STRIKE EAGLE
41	火鳳凰	FALCONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	頑皮精靈	FLUFFY
45	大亨大	FOOBLITZKY
46	野戰英雄	G.I. JOE

No.	中文名稱	Title
47	遊戲大師	GAMEMAKER
48	綠寶石勇士 II	GEMSTONE HEALER
49	綠寶石爭奪戰	GEMSTONE WARRIOR
50	魔鬼剋星	GHOSTBUSTERS
	入侵者	HACKER
	末日文件	HACKER II
3	哈雷計劃	HALLEY PROJECT
54	工地驚魂	HARD HAT MACK
55	硬式棒球	HARDBALL
56	美國運動會	HES GAMES
57	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION
58	百戰飛狼	INFILTRATOR
59	全天候戰鬥機	JET
60	叢林探險	JUNGLE HUNT
61	決戰富士山	KARATEKA
62	國王密使	KING'S QUEST
63	國王密使 II	KING'S QUEST II
64	異星征服者	KORONIS RIFT
65	埃及女王	LADY TUT
66	鐵腕明槍	LAW OF THE WEST
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68	超級運動員	LODE RUNNER
69	骷髏莊園	MAXWELL MANOR
70	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALL
71	頑皮熊	MICROWAVE
72	糊塗礦工	MINER 2049er
73	忍者秘術	MOEBIUS I
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE
75	砲彈飛車	MOON PATROL
76	電影大師	MOVIE MAKER
77	杜先生	MR. DO!
78	機器人先生	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79	精靈小姐	MS. PACMAN
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER
81	超級彈子檯	NIGHT MISSION
82	戰魔	OGRE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON
84	籃球一對一	ONE ON ONE
85	幽靈戰士	PHANTASIE
86	幽靈戰士 II	PHANTASIE II
87	組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
88	立體賽車	PITSTOP II
89	魔界神兵	QUESTRON
90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
91	末日戰機	REPTON
92	突擊倖雷特勒	RESCUE ON FRACTALUS
93	飛狼突擊	RESCUE RAIDERS
94	神戒	RINGS OF ZILFIN
95	21世紀公路戰	ROADWAR 2000
96	彈簧床	SAMMY LIGHTFOOT
97	海龍	SEA DRAGON
98	靈寶寶	SEPENTINE
99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
100	麻將	SHANGHAI
101	春之石	SHARD OF SPRING
102	死亡潛航	SILENT SERVICE
103	火狐狸	SKYFOX
104	單飛駕駛	SOLO FLIGHT
105	太空梭	SPACE SHUTTLE
106	太空戰	SPACE STATION
107	電動玩具場	SPARE CHANGE
108	諜對諜	SPY VS SPY
109	諜對諜 I & II	SPY VS SPY I & II
110	戰略大作戰	STAR BLAZER
111	星式七號	STELLAR 7
112	美女梭哈	STRIP POKER
113	潛艇任務	SUB MISSION
114	夏季奧運會 I	SUMMER GAMES
115	夏季奧運會 II	SUMMER GAMES II
116	陽犬號	SUNDOG
117	陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.0)
118	超級玉石陣	SUPER BOULDER DASH
119	超級虎威號	SUPER HUEY
120	超級立體空戰	SUPER ZAXXON
121	西洋劍	SWASH BULKLER
122	卡達斂寶劍	SWORD OF KADASH
123	幫辦	TAIPEN
124	酒保	TAPPER
125	魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126	美式帆船大賽	THE AMERICAN CHALLENGE
127	戰爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
128	冰城傳奇	THE BARD'S TALE
129	黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
130	轟炸大隊	THE DAM BUSTERS
131	第五度空間	THE EIDOLON
132	七寶奇謀	THE GOONIES
133	全美越野賽	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	綠野仙蹤	THE WIZARD OF OZ
135	世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136	創世紀 I	ULTIMA I
137	創世紀 II	ULTIMA II
138	創世紀 III	ULTIMA III
139	創世紀 IV	ULTIMA IV
140	戰火線下	UNDER FIRE
141	卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142	電子特派員	WILLY BYTE
143	冬季奧運會	WINTER GAMES
144	巫師神冠	WIZARD'S CROWN
145	巫術 I	WIZARDRY I
146	巫術 II	WIZARDRY II
147	巫術 III	WIZARDRY III
148	世界空手道錦標賽	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149	蒙面俠	ZORRO
150	星際航艦	STARFLIGHT
151	向上帝借時間	BORROWED TIME
152	世界高爾夫巡迴賽	WORLD TOUR GOLF
153	肉搏大賽	BOP'N WRESTLE
154	飛馬號水翼船	PHM PEGASUS



155	世界摔角冠軍賽	CHAMPIONSHIP WRESTLING
156	征服兵團	LORDS OF CONQUEST
157	大魔域	THE NEVERENDING STROY
158	瘋狂彈珠	MARBLE MADNESS
159	歐洲戰場	THEATRE EUROPE
160	帝魔之怒	WRATH OF DENETHENOR
161	古屋驚魂	THE ROCKY HORROR SHOW
162	魔法門	MIGHT AND MAGIC
163	職業摔角	TAG TEAM WRESTLE
164	JET日本飛行風景磁片	JAPAN SCENERY DISK
165	海戰之狼	SUB BATTLE
166	幽靈戰士III	FANTASIE III
167	明星杯棒球賽	CHAMPIONSHIP BASEBALL
168	冰城傳奇 II	BARD'S TALE II
169	奇異王國	REALM OF IMPOSSIBILITY
170	銀河鐵衛	STARGLIDER
171	戰場之狼	COMMANDO
172	血型占星術	
173	星河戰士	MX-151
174	卡門聖地牙哥II	WHERE IS CARMAN (USA)
175	裝甲勁旅	MECH BRIGADE
176	屠龍戰紀	DRAGON ODYSSEY
177	高爾夫球名人賽	WORLD CLASS LEADER BOARD
178	職業保齡球大賽	10TH FRAME
179	明星杯美式足球賽	CHAMPIONSHIP FOOTBALL
180	A5計劃	PSI-5 TRADING COMPANY
181	飛行坦克	GUNSHIP
182	黑暗魔域	REALMS OF DARKNESS
183	太空密使	SPACE QUEST
184	戰爭上古代藝術海戰篇	ANCIENT ART OF WAR AT SEA
185	601中隊	ACE OF ACES
186	保皇騎士	DEFENDER OF CROWN
187	超級模擬飛行	ADVANCED FLIGHT SIMULATOR
188	天命勇士人物編修程式	DESNITY KNIGHT EDITOR
189	塔莫崙戰士	LEGACY OF ANCIENT
190	百戰飛狼II	INFILTRATOR II
191	星戰防衛計劃	S.D.I.
192	飛天戰神	THEXDER
193	午夜謀殺俱樂部	KILLED UNTIL DEAD
194	黑魔城	DARK CASTLE
195	魔法彈子檯/超級跑車	PINBALL WIZARD/TEST DRIVE
196	蒼鷹戰鬥機	Falcon
197	海上豪俠	Pirate
198	魔球/明星杯拳擊賽	Wizball/Star Rank Boxing
199	毀滅之王	Deathlord
200	機戰2400	2400 A.D.

--讀者服務--

精訊電腦遲來了嗎？

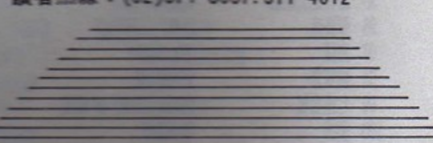
補書查詢服務

精訊電腦雜誌每期在當月十日全省統一寄發，但近日因郵局大宗郵件激增，處理上難免有延誤或遺失；正常情況下，您應該在十二日或十三日收到當月雜誌，最遲不會超過一星期。

超過一星期未收到雜誌的讀者，請來電，本社一律以限時補寄。

本社上班時間
上午9:00--12:00
下午1:30--6:00

訂閱一年1000元/兩年2000元
地址：台北市10206重慶北路1段22號6樓
郵撥帳號：0797234-8
讀者熱線：(02)571-3657. 511-4012



精訊電腦春季讀者票選單

	編號	評價
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

	編號	評價
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		

- 姓名 ______
- 性別 ______
- 住址 ______
- 電話 ______
- 年齡 ______
- 職業 ______
- 使用機型 ______

註：讀者可於一至廿行中均填寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

77.5.4500

請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，深受電腦玩家的喜愛。現為加強對玩家的服務，只要你填妥下列表格中的資料並寄回，本公司將為你定期寄上最新產品目錄，謝謝！

姓　名：	會員證編號：
地　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　年齡：	使用機型

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
中華民國77年 5 月10日20期出版
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

顧　　問／林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／李培民
主　　編／鄭洵錚
編　　輯／鄭瓊芬　李美珍
美術編輯／蔡文姫　黃秋萍
特約作家／宋明義　高文麟　徐政棠　徐人強　劉陳祥　鄭明輝　西門孟
發行業務課／劉昭毅　詹振文　陸純忠
廣告業務課／李永良
會　計　組／陳加桂
發　行　所／精訊電腦雜誌社
社　　址／台北市10206重慶北路一段22號 6 樓
電　　話／571-3657・511-4012
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶
印　刷　所／鴻欣印刷有限公司
地　　址／台北市承德路57巷２之２號
電　　話／5224824・5631622
零售總經銷／聯宏書報社有限公司
地　　址／台北市南京西路262巷11號
電　　話／5620282・5628587
法律顧問／統領專利商標法律事務所
地　　址／台北市忠孝東路1段150號12樓之1

零售價每本100元　訂閱一年十二期新台幣1000元
港澳地區一年訂費US$75元(含航空郵資)，US$50元(含水陸郵資)，掛號外加ＵＳ＄10元，滙票或支票付款皆可，請寄 精訊電腦雜誌社。



目錄

新遊戲推薦

遊戲攻略篇

硬體世界

人物素描

20

中華民國77年 5 月10日
〈第二卷・第八期〉

永記電視遊樂器總匯

價錢 220	
任天堂卡匣A卡（24 K）	
1 殺戮戰場	34 高爾夫球
2 忍者	35 五子棋
3 機械人變飛機	36 接龍
4 火鳳凰	37 大力水手
5 火箭車	38 星際大戰
6 辛巴達歷險記	39 算術遊戲
7 太空青蛙	40 機車大賽
8 瘋狂騎士	41 小多多
9 F—16雷鳥號	42 直昇機空戰
10 打空氣	43 橄欖球
11 大蜜蜂	44 坦克
12 猫捉米老鼠	45 將棋秘傳
13 小蜜蜂	46 猪小弟
14 小精靈	47 世運（一代）
15 功夫（李小龍）	48 世運（二代）
16 金塊第一代	49 紅巾特攻隊
17 金塊第二代	50 忍者大決鬥
18 南極企鵝冒險	51 漢堡
19 二人麻將	52 撞球
20 四人麻將	53 南北拳
21 愛的小屋	54 摔角
22 打魚	55 超時空要塞
23 敲冰塊（雪人）	56 企鵝與蜘蛛
24 汽球	57 槍手
25 水管（烏龜）	58 射擊
26 大賽車	59 打飛靶
27 棒球	60 馬戲團
28 網球	61 街頭小子
29 大金剛	62 時空門
30 大金剛二代	63 迷你害蟲
31 大金剛三代	64 鳥騎士
32 魔鬼世界	
33 彈珠台	

價錢 250	
B卡（40 K）	
1 成龍踢館	34 超浮遊要塞
2 電梯	35 西遊記
3 拆屋工	36 忍者三代
4 240頑皮[illegible]	37 飛狼
5 鐵板陣	38 [illegible]
6 足球	39 無敵先鋒號
7 前線	40 魔幻仙境
8 太空槍手	41 職業摔角
9 黃金騎士	42 [illegible]代
10 立體空戰	43 鳥的傳說
11 水管二代	44 [illegible]
12 碰碰車	45 B計畫
13 路十六	46 黑白棋
14 列車尋寶	47 水管三代
15 環遊精靈	48 魔鬼剋星
16 電子珠台	49 夢幻[illegible]
17 [illegible]妙猫	50 孫悟空
18 機車龍虎鬥	51 排球
19 忍者二代	52 水管四代
20 機械人二代	53 滑雪
21 太空爭霸戰	
22 地底探險	
23 美國大兵	
24 頭腦戰艦	
25 寶劍	
26 連續殺人事件	
27 1942	
28 鬼太郎	
29 飛天戰神	
30 轟炸隊	
31 頑皮熊	
32 溜溜球	
33 兵蜂	

價錢 300
C卡（48 K）
1 世運三代
2 七寶奇謀
3 影子傳說
4 諜對諜
5 百眼巨神
6 小飛俠
7 超級機車
8 數學一年
9 數學三年
10 救難直昇機
11 東海道53.次
12 香蕉大王
13 打磚塊
14 妖怪大魔境
15 神秘寶洞
16 忍者四代
17 國王騎士
18 地球防衛軍
19 太空女戰士
20 音樂家
80 K
1 時光冒險
2 巴比倫塔
3 天堂鳥
4 追趕跑跳碰
5 賽馬

價錢 350
D卡（64 K）
1 宇宙巡航艦
2 恐龍鬥士
3 星際戰士
4 所羅門
5 好小子
6 北斗神拳
7 冒險島
8 外星人
9 霹靂金龜車
10 迷宮組曲
11 環遊世界
12 快樂城
13 霹靂號
14 超級金剛
15 新地底探險
16 聖飢魔
17 外太空之戰
18 新人類
19 米老鼠
20 保齡球
21 兵蜂二代
22 東京槍戰
23 大相撲
24 高速飆車Ⅱ

價錢 390
64 K（特）
1 中國拳
2 美式摔角
3 翼
4 翼二代
5 魔鬼村
6 怒
7 火鳥
8 鬥者輓歌
9 飛龍拳
10 七寶奇謀二代
11 熱血硬派
12 未來戰士
13 北斗神拳二代
14 2100 年冒險
15 珍妮
16 西部槍戰
17 都市英雄
18 明星之路
19 南國指令
20 高橋名人二代
21 木偶奇遇記
22 猫鼠大戰

128.148.168 K	價錢		價錢		價錢	PC ENGINE
轟炸王	390	魯邦三世	590	終極戰士	1,090	1. 上海
大魔司教	390	世紀[illegible]	990	勇者鬥惡龍Ⅱ	1,400	2. 冒險世界
惡魔城	390	宇宙大戰	590	不動明王傳	990	3. 功夫
光戰士	550	復活的魔龍	650	雙截龍	1,090	4. 13000公里大賽車
藍波	550	夢工場	650	怒二代	990	5. 妖怪道中記
職業棒球	480	鬼太郎二代	990	立體網球	1,090	6. 大爆笑
綠色兵團	480	卡洛夫	550			7. 邪聖劍
月風魔傳	480	太空戰士	1,200			8. R-TYPE
立體棒球	650	世紀大賽車	1,200			
聖鬥士	390	惡魔城二代	490			
籃球	650	愛戰士	780			
沙羅曼蛇	480	柯拿米世界	490			
覇邪封印	890	麥當勞	990			
女神轉生	890	面具俱樂部	990			
花式撞球	790	魂斗羅	790			
沙那多	690	原子小金鋼	990			

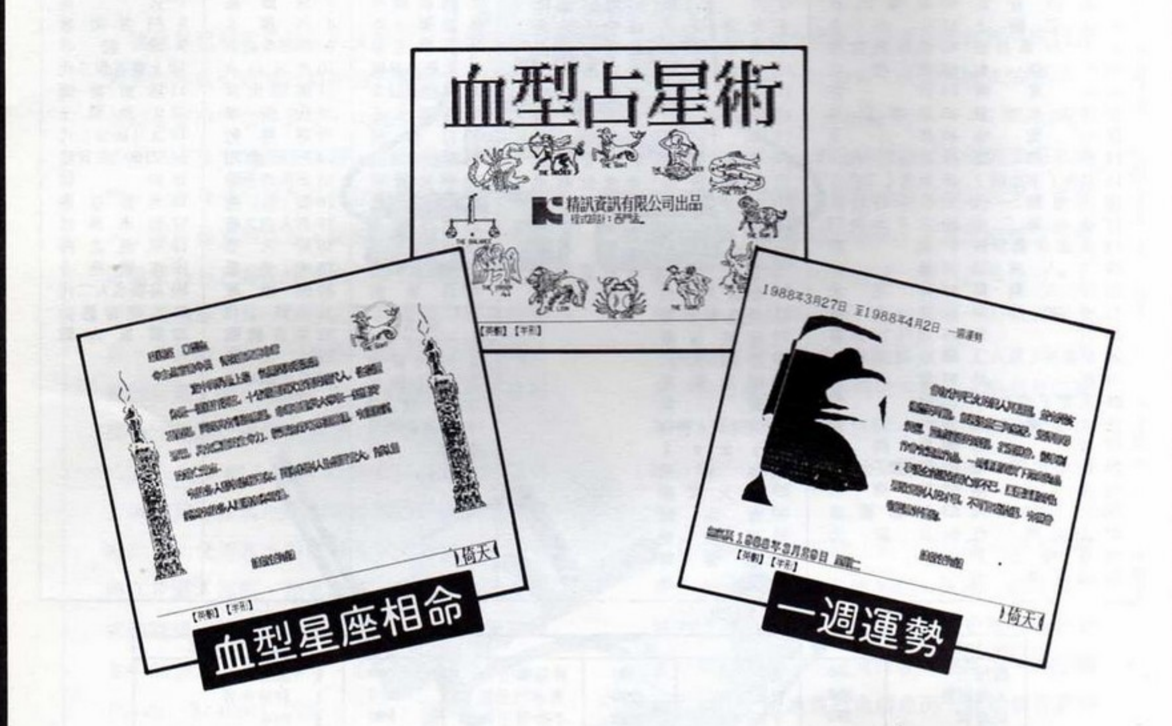
住址：永和市永和路二段264號（永和市竹林路交叉口）

電話：(02)9223398

劃撥帳號：1146409-7 許麗玉帳號（歡迎索取目錄，
請附回郵信封）

血　型　占　星　術

命不相不發



人生是追求圓的過程——學業精進、事業有成、婚姻美滿。
但人生也是挫折的組合——考試不順、工作失意、情感落空。
輸入出生年月日和血型，讓 **血型占星術** 爲你預卜未來的路，
使你的人生更臻完美。

血型占星術

P156　一片兩面　定價350元
適用機型：IBM PC/XT/AT及其相容電腦　　精訊資訊有限公司

BEST 20

累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

機種縮寫名稱的全文：

- Apple II ······ AP
- IBM-PC ······ IBM
- ATARI 400/800 ······ AT
- ATARI 520ST ······ ST
- Commodore 64 ······ C64
- AMIGA ······ AM
- MACINTOSH ······ MAC

ROC

：動作　？：冒險　：角色扮演　：工具程式　：迷宮歷險　：模擬　：博弈　：戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	種類
1	1	創世紀 IV		✔		✔	✔		✔	Origin Systems	角色扮演
2	2	古德奈上校		✔		✔				Broderbund	動作
3	3	鷹式戰鬪機		✔	✔	✔	✔		✔	Microprose	動作、模擬
4	4	火狐狸	✔	✔		✔		✔	✔	Electronic Arts	動作
5	5	飛輪武士		✔		✔			✔	Origin Systems	角色扮演
6	6	忍者秘術		✔	✔	✔	✔		✔	Origin Systems	角色扮演、動作
7	7	卡達敍寶劍		✔	✔	✔			✔	Polarware	動作、角色扮演
8	8	幽靈戰士		✔	✔	✔	✔		✔	SSI	角色扮演
9	9	硬式棒球		✔	✔	✔	✔	✔	✔	Accolade	動作
10	10	全天候戰鬪機		✔		✔	✔			subLOGIC	模擬
11	11	冬季奧運會	✔	✔		✔	✔	✔	✔	Epyx	動作
12	12	百戰飛狼		✔		✔	✔			Mindscape	動作、模擬
13	13	綠寶石爭奪戰		✔	✔	✔				SSI	角色扮演、動作
14	14	魔殿三部曲		✔	✔	✔	✔		✔	Epyx	角色扮演
15	15	夏季奧運會 II		✔		✔	✔			Epyx	動作
16	16	魔鬼剋星		✔		✔	✔			Activision	動作
17	17	魔界神兵		✔	✔	✔				SSI	角色扮演
18	18	虎膽妙算		✔	✔	✔				Epyx	動作
19	19	綠林傳奇		✔		✔	✔			Windham Classics	角色扮演
20	20	七寶奇謀		✔		✔				Datasoft	動作





TOP 20(ROC) 是國内四月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司三月廿一日到四月廿日，中文説明書的銷售數量累積計算而得。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	種類
—	1	忍者秘術		✓		✓	✓		✓	Origin Systems	
—	2	幽靈戰士 Ⅲ	✓	✓		✓	✓		✓	SSI	
—	3	魔球／明星杯拳擊賽				✓	✓			Mindscape / Activision	
—	4	機戰2400		✓						Origin Systems	
11	5	創世紀Ⅳ		✓		✓	✓		✓	Origin Systems	
5	6	飛行坦克				✓	✓		✓	Microprose	
12	7	廿一世紀公路戰		✓		✓	✓		✓	SSI	
9	8	星際航艦					✓			Electronic Arts	
8	9	漁歌麻將					✓			Kingformation	
3	10	魔法門		✓		✓	✓			New World Computing	
10	11	保皇騎士	✓			✓	✓		✓	Mindscape	
—	12	魔法彈子枱／超級跑車				✓	✓		✓	Accolade	
13	13	戰爭上古代藝術(海戰篇)					✓			Broderbund	
7	14	血型占星術					✓			Kingformation	
4	15	冰城傳奇	✓	✓		✓	✓		✓	Electronic Arts	
—	16	歐洲戰場		✓						Datasoft	
2	17	黑魔城					✓	✓	✓	Silicon Beach	
—	18	戰魔		✓		✓	✓		✓	Origin Systems	
14	19	創世紀Ⅰ		✓		✓	✓		✓	Origin Systems	
—	20	海戰之狼				✓	✓		✓	Epyx	





排行來源：

TOP 20 (USA)取材自「LOGIN」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	機種
4	1	WHERE IN THE USA CARMEN SANDIEGO?		✓		✓	✓			Broderbund	
2	2	BEYOND ZORK		✓	✓	✓	✓	✓	✓	Infocom	
1	3	MIGHT AND MAGIC 魔法門		✓		✓	✓			New World Computing	
8	4	ADVANCED FLIGHT SIMULATOR 超級模擬飛行		✓		✓	✓			Electronic Arts	
—	5	DUNGEON MASTER							✓	FTL Games	
3	6	THE BARD'S TALE Ⅱ 冰城傳奇Ⅱ		✓		✓				Electronic Arts	
6	7	GUNSHIP 飛行坦克				✓	✓			Microprose	
10	8	TEST DRIVE 超級跑車					✓		✓	Accolade	
13	9	WIZARDRY Ⅳ 巫術Ⅳ		✓						Sir-Tech	
7	10	CHESSMASTER 2000 棋王2000	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Electronic Arts	
5	11	SUB BATTLE 海戰之狼		✓			✓	✓	✓	Epyx	
9	12	CALIFORNIA GAMES		✓		✓	✓			Epyx	
—	13	OIDS							✓	FTL Games	
15	14	ULTIMA Ⅳ 創世紀IV		✓	✓	✓	✓		✓	Origin Systems	
14	15	LEGACY OF THE ANCIENTS 塔莫斋戰士		✓		✓				Electronic Arts	
11	16	SHANGHAI 龍牌	✓	✓		✓	✓	✓	✓	Activision	
—	17	2400A.D.機戰2400		✓						Origin Systems	
—	18	THEXDER飛天戰神		GS			✓			Sierra On-Line	
—	19	BREACH	✓				✓	✓	✓	Omnitrend	
20	20	SOLITAIRE ROYALE					✓	✓		Spectrum Holobyte	



任天堂·日本

排行來源：
TOP 15（任天堂）取材自「*FAMILY COMPUTER*」

上月名次	本月名次	遊戲名稱	出版公司	價格	種類
1	1	勇者鬪惡龍Ⅲ	ENIX	¥5,800	
—	2	高校生極樂傳説	DATAEAST	¥5,800	
3	3	面具俱樂部	BANDAI	¥5,500	
13	4	松本亨株式必勝學	IMAGINEER	¥9,800	
12	5	勇者鬪惡龍Ⅱ	ENIX	¥5,500	
5	6	麥當勞	DATAEAST	¥5,500	
—	7	原子小金剛	KONAMI	¥5,500	
—	8	武田信玄	HOT・B	¥5,300	
2	9	職業棒球'87	NAMCOT	¥3,900	
—	10	聯合艦隊	ASCII	¥5,800	
7	11	冰上曲棍球	NINTENDO	¥2,500	
9	12	超級瑪俐兄弟	NINTENDO	¥2,500 ¥4,900	
—	13	不動明王傳	TAITO	¥5,900	
—	14	聖鬪士星矢	BANDAI	¥5,800	
6	15	Konami世界	KONAMI	¥5,500	

幽靈戰士Ⅲ(PC版)

英文名稱：Phantasie Ⅲ
適用機型：IBM PC/XT/AT
出版公司：SSI
原版售價：US$39.95

「幽靈戰士」（Phantasie）系列是ＳＳＩ公司最得意的ＲＰＧ作品，也是「巨龍與地下城」（D&D）型態的經典之作，遊戲的主要目的是要打倒萬惡不赦的Nikademus。喜愛此遊戲的ＰＣ玩家又有福了，因爲第三代已經出版了，至於第二代爲何沒出呢？筆者只有一個答案：莫宰羊。

大致說來，「幽靈戰士Ⅱ」的遊戲規則和第一代極爲類似，但這一次Nickademus所要奴役的不是一個小島而是整個世界。就畫面而言，第三代比第一代更漂亮；在戰鬥選擇中也有所不同，你有十一項選擇而第一代只有六項，多了Aim Bow、Fire Bow、Move Front、Move Middle 和Move Back等五項。

第三代也已將第一代爲人詬病之處改善：

1. 當你探索地下城而想存取其地圖時，可順利地完成而不需清除原先所存之地圖。
2. 銀行的存款也不再入不敷出，最高的金額可高達＄1,000,000,000（對的！就是10億元）。
3. 人物造型個個不同，很容易區別；就連怪物造型也增色不少。
4. 人物不再是全身受傷害，而只是身體的局部癱瘓，例如Vince的左腿斷裂。
5. 當你的隊伍進入戰鬥時，有四種戰鬥位置可選擇，此舉能讓你運用更多的策略並且充分享受戰鬥的刺激。

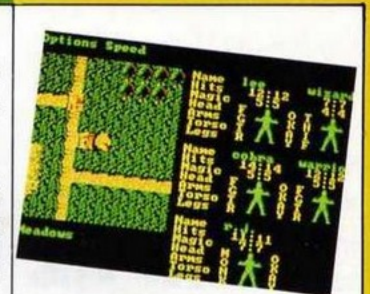
在「幽靈戰士Ⅱ」中要想從這個等級升至另一個等級所要花費的時間實在令人吃驚，大約要10～20小時，挺嚇人的吧！本遊戲亦可將第一代的人物轉移過來，但會將原先已創造之「幽靈戰士Ⅱ」人物全部消掉，同時某些屬性會降低，如金錢、經驗點、法術、物品等等。

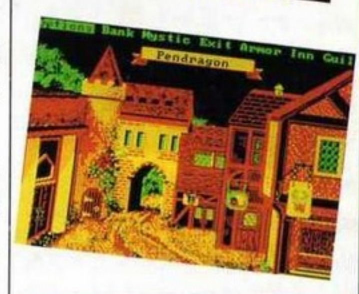
「幽靈戰士Ⅱ」是一個值得珍藏的軟體、精緻的畫面、動人的情節必定會讓你黏著ＰＣ不放。

／編輯部









加州運動會

英文名稱：California Games
適用機型：Apple Ⅱe, Ⅱc 128K;IBM PC/XT/AT
出版公司：Epyx
原版售價：US$39.95

您是否想參加一場龍爭虎鬥的比賽？是否想試試刺激的空中翻騰？那麼，請別猶豫！快穿上護膝……本遊戲保證可讓你一償夙願。

「加州運動會」可供八位玩家同時競技。它包括六個單項競賽，分別爲滑板、脚袋、衝浪、溜冰、越野車及飛盤，依順序進行。你可以自行選擇任何一項或多項，通過預賽再進入決賽。每完成一項競賽，該項分數最高者可獲得一座獎盃，獲得總錦標者則有一座更特殊的獎盃。

滑溜板（Half Pipe Skate-boarding）競賽是在一個U字形的碗狀特殊場地進行。此運動是一種結合肌肉的力道與協調的競賽，裁判會根據你所做動作的難易度給分數。比賽中有各種令人瞠目咋舌的畫面，例如踢旋翻身，單手翻身和空中翻身等等。

踢脚袋（Foot Bag）運動是類似中國的踢毽子，但先別高興得太早，因爲想得高分就如同想以雙脚變戲法一樣不容易呢！必須在一定的時間（1分又15秒）內儘量用你的脚、膝或頭等不同的位置去頂脚袋。期間你可以運用技巧變換花樣，像是旋轉三百六十度踢法、馬蹄和飛虹踢法之類。

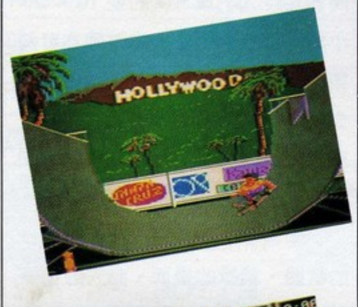
衝浪（Surfing）這個運動源於夏威夷土著，然而現在它已經襲捲整個加州海岸。無數的衝浪者及彩色繽紛的衝浪板把一片蔚藍的海水點綴得更耀眼動人。想想自己徜徉在那片海域多愜意啊！

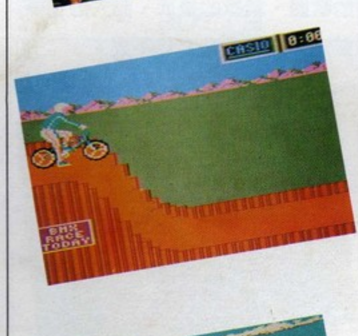
滑輪溜冰（Roller Skating）雖然是甚爲普遍的一項運動，但放心好了，不會是你想像的那般平淡無味，必定要集中精神，隨時注意避開凹路、雜草、沙石等障礙，同時還得提防突來的海灘球，這些夠你瞧的了。

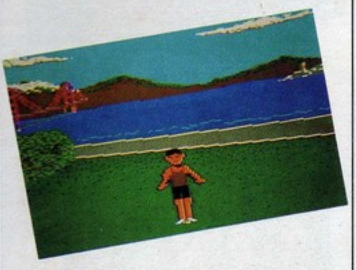
第五項的越野單車（BMX Bike Racing）是時下較新潮刺激的運動，須在加州沙漠地區進行比賽，可以好好考驗一下你的耐力如何囉？

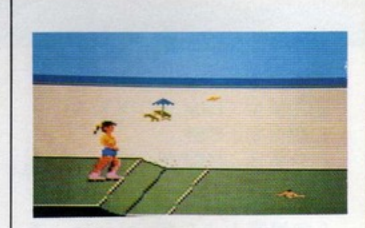
加州居民於一九四七年發明飛盤（Flying Disk）遊戲，目前飛盤的材料是採用質輕且具彈性的塑膠所製成。在加州海灘或公園到處可見它的踪跡，領教過本遊戲在時間上的配合及完美的技藝的人，必定認同其爲加州運動會的壓軸戲。

/編輯部









蒼鷹戰鬪機

英文名稱：Falcon
適用機型：IBM PC/XT/AT，256K；Mac 1024K
出版公司：Spectrum Holobyte
原版售價：US$49.95

General Dynamics F-16是現今所使用軍機中最具威力的多功能戰鬥機。比如，美國的Aerial Demonstration Team, Thunderbirds 均採用F-16戰鬥機。現在，你就可以親身體驗一下蒼鷹戰鬥機的威力。

首先你必須選擇裝備，然後，進入駕駛艙扣好安全帶，接著打開噴射引擎加至全滿，再收起輪式煞車，休的一聲！就可離開跑道上昇了。之後，開啟引擎再燃裝置，隆隆聲會隨之加大，再緩緩將搖桿往後拉，從前視窗中你將發現你的空軍基地已在遠處逐漸模糊中。

以筆者個人的看法，F-16這套戰鬥機模擬飛行程式是目前微電腦市場中最精細的戰鬥訓練軟體。軟體系統配合詳實的說明手册，從基本的飛行到複雜的空戰演習，循序

漸近讓你熟習一切的操作。

對於非飛行員的玩家而言，擁有這套軟體是非常幸運的，因爲「蒼鷹戰鬥機」內有很多實體的選擇，它分成五等級，敵機的火力以及遊戲的困難度會隨級數顯著增加。

完整而強大的火力配備是必要的，在空對空的戰鬥中是以AIM-9J／L響尾蛇飛彈和M61-A1火神炮二種武器爲主；在空對地的作戰則利用小牛飛彈、MK84低空投擲彈和Durandal 反跑道炸彈；而ALQ-131 ECM電子反制裝置方便空對地的作戰任務。

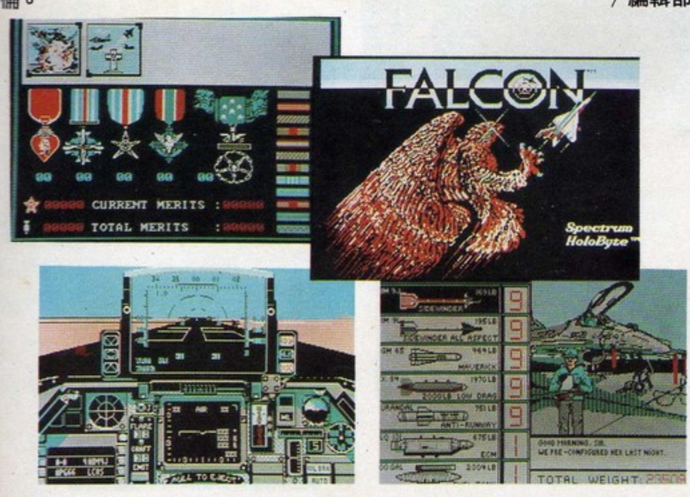
駕駛艙中的圖解說明相當清楚，重要部分甚至與眞實的F-16一模一樣。程式中各種抬頭顯示器（HUD）會伴隨著各種不同的武器而出現，總計有五種之多。光是這一點就足以使「蒼鷹戰鬥機」傲視群倫。

遊戲中黑盒子的功用是記錄蒼鷹的演習，如果合適，也可用在MiGs機上。另外，空中纏鬥能夠同時以上方、前方和側面三個角度作戰。透過黑盒子可以讓你分析成功及失敗的原因，有助於你在無情的天空中生存。

當你面對著米格機和薩姆飛彈的攻擊時；會更加肯定天空的無情。米格機一次最多可升上三架與你對抗，但是一次升上太多的米格機會影響遊戲的處理速度，所以設計者建議米格機的數目要根據微電腦的處理機做適當的調整，例如MacⅡ、AT或386的系列。

附帶一提，「蒼鷹戰鬥機」還有一項創新驚人的特點，便是可以把兩部微電腦連綫，然後兩邊同時進行比賽。怎麼樣，是不是想嘗試看看呢？

／編輯部



核能武士

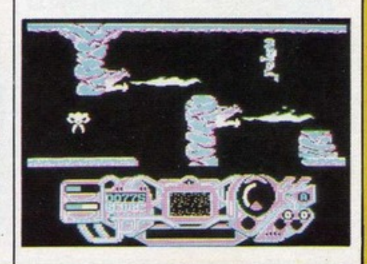
英文名稱：Rad Warrior
適用機型：IBM PC/XT/AT；256K
出版公司：Epyx
原版售價：US$39.95

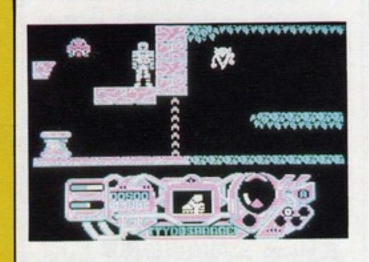
在Maxx 公司的廣告傳單上，「核能武士」（Rad Warrior）位居頭條，由此可見其迷人之處，據其內部人員說：「這是專爲滿足"New Wave"派的電腦玩家所精心設計的。」哇！連娛樂軟體也懂得Fashion一下，夠正點喔！

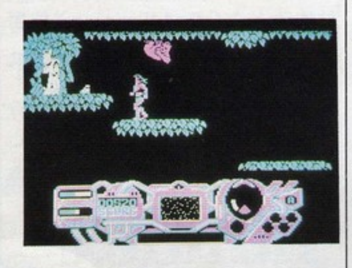
本遊戲的主角是勇敢的鬥士——道爾，他的配備只有獅子皮外衣以及用之不盡的石頭，至於其他配備則得穿越叢林尋找輻射衣及一雙反重力靴子，等一切找齊後，那遊戲的樂趣就開始了，道爾得時時防躲由天而降的酸雨，並且前往外星人基地摧毀其動力來源。

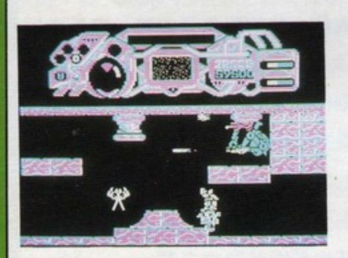
原版說明書一翻開就有漫畫可看，同時也提供地圖以便玩家順利找到裝備，總而言之，「核能武士」是一個製作嚴謹的射擊遊戲，不玩的話，你就落伍了！

／編輯部









鐵腕戰神

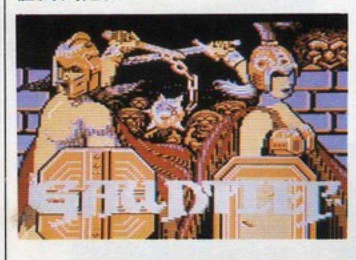
英文名稱：Gaunlet
適用機型：IBM PC/XT/AT ; 256K
出版公司：Mindscape
原版售價：US$39.95

「重逢了！勇士桑、弓箭手訶斯德、女神西拉和法師梅林又重逢了！」你可清楚他們有著什麼樣的過去？這樣的組合又將發展出……？本遊戲將帶領你進入他們的世界。

傳說中，遙遠的古代，有二位驍勇善戰的英雄——桑和訶斯德，一直為人所讚頌；可是，很不幸地，這兩位英雄卻在最慘烈的「血之平原」戰役中血濺沙場。西拉女神將他們的靈魂帶回Valhalla 宮殿（專門為烈士亡魂所建的神殿），用老鷹的血塗滿他們全身，並且哭泣哀求著。最後經過梅林法師七天七夜的施法，他倆復活了！四個人也重聚了。

今天，把這四位傳奇英雄搬上電腦螢幕，讓各位玩家見識他們如何在層層的地下城戰役中大顯身手，體驗戰鬥的樂趣。

你可以和你的好朋友一起玩，在他們四人中任選兩人，相互掩護、共同奮戰。彼此合作無間的感覺是電腦軟體中少有的創新，也是本軟體獨到之處。



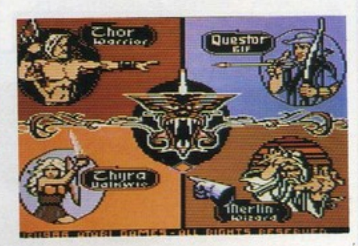


在遊戲中並沒有特定的目的，也許是要發現一些寶藏，也可能是找尋神奇的東西，在一層比一層危險的地下城中，如何保護自己而贏得高分。本遊戲引人入勝的地方是在衝破萬難的過程，因為他們會碰到一連串的敵人——惡源（邪魔怪獸滋生地）、大小鬼、怪人、死神。

進入遊戲之初，每個人都有 2,000 點的生命點數，生命點數隨時間的流逝和體力戰鬥的消耗而減少，降到零就Over了。當然，遊戲中可藉著獲得某些特殊的物品來恢復生命點數。

大體說來，本遊戲算是個成功的動作遊戲（Arcade Game ），在一個傳奇英雄身上，你或許可以找到那不易獲得的成就感。

／編輯部

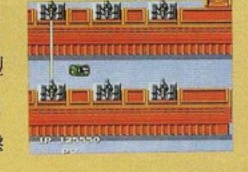




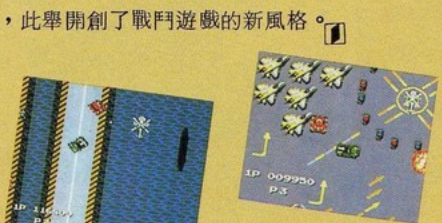
/林元明
/林宏仁

赤色要塞

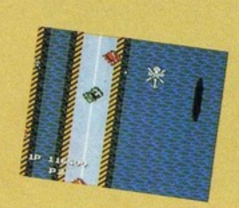
■Konami出版
■預定5月發售
■磁片/￥3,300



這是繼轟動一時的「魂斗羅」之後，Konami公司再度從大型電玩改編而成的。本遊戲是個不同以往風格的戰鬥射擊遊戲，在「赤色要塞」中你所駕駛的是特殊傳動的吉普車，車上配備有一挺火力强大的50輕機槍，而你的任務是就是救出被俘虜的戰友，並摧毀敵人的終極基地。



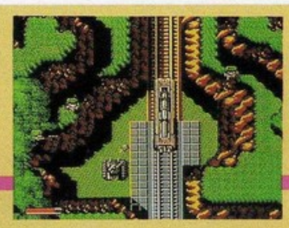
本遊戲共有五關、三個型式，因為在Two Players時有二個型式：A型是二人各自駕駛一輛；B型是一人負責駕駛，一人負責射擊，此舉開創了戰鬥遊戲的新風格。





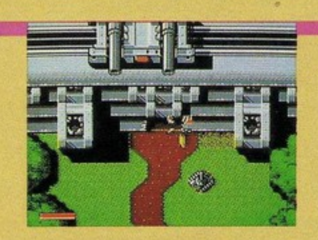
超級坦克

■SNK出版
■預定6月1日發售
■卡帶/價格未定



SNK公司繼「怒Ⅱ」後，改編自大型電玩的遊戲，但是此遊戲已非單純的戰鬥遊戲，而是智慧型的戰略遊戲。為了打贏這場戰爭，你必須靈活運用畫面裡的物品欄和地圖位置，並且保持坦克車上通信網路的正常。如此一來，你才能完成這項艱難的任務。



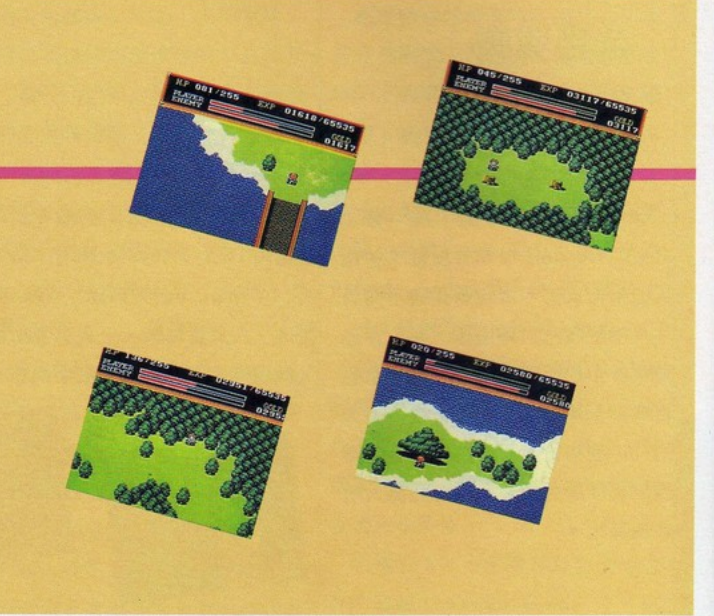






伊斯

■音業產業出版
■預定7月下旬發售
■卡帶／價格未定



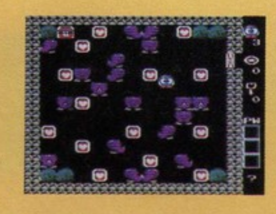
這是一個在日本個人電腦上非常受歡迎的RPG，即將移植到任天堂上。遊戲中你必須從魔鬼手中奪取六本遠古的伊斯古書，使世界恢復和平。主角只是個平凡的少年一阿丹，雖然他無法使用魔法，但他有個恢復體力的戒指和很多在旅途中可使用的寶物；特別值得一提的是本遊戲的背景音樂擁有相當高的評價。

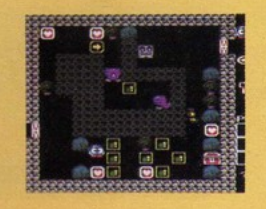
蛋王子Ⅱ

■Hal 出版
■預定6月發售
■卡帶／價格未定

這是Hal繼「蛋王子Ⅰ」後推出的續作，遊戲的方式和第一代大同小異，只要取得畫面上所有的物品和寶箱中的Item 即可過關。本遊戲的關數和第一代一樣，共有一百關，喜歡「蛋王子」的玩家千萬不可錯過。



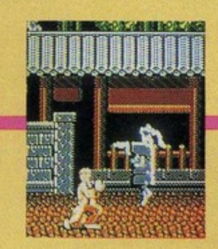




靈幻道士

■Pony Canyon出版
■預定8月發售
■卡帶／價格未定

日本目前最流行的便屬殭屍了。殭屍熱在日本風行了大半年，因此Pony Canyon 公司可打鐵趁熱，推出了改編自香港電影「靈幻道士」的新Game——「靈幻道士」。遊戲共有八關，身爲主角的你，如果能取得符令、照妖鏡、斬妖劍、聖鈴便能過關收妖、無行不利，成爲一個法力高深的靈幻道士。









職業足球

■Data East 出版
■預定6月發售
■卡帶／價格未定

這是一個新式的足球遊戲。在遊戲中共有八個國家參加，分別是日本、英國、美國、韓國、西德……等。足球場是由面積是橫二寬四的八個畫面所構成，在球場上競技時，比賽的球員都有豐富的表情，而且傳球和守門的控制都很簡單。喜歡足球的朋友，千萬下可錯過，因爲它將帶你進入新的足球世界中。





3D立體賽車

■Nintendo出版
■預定4月14日發售
■磁片／￥3,500



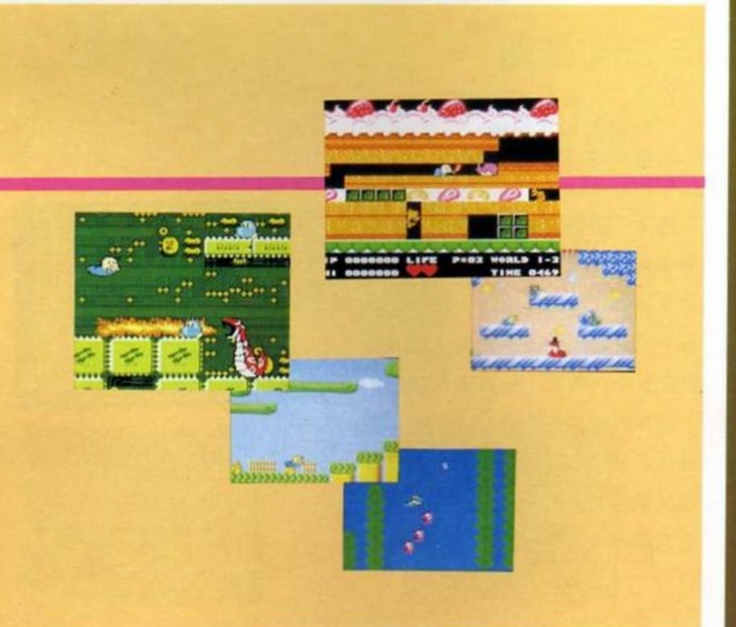
本是由Hal開發而中途放棄的遊戲，經由任天堂接手後，終於起死回生。本遊戲共有五關，分別爲高速公路、草原地帶、沙漠、雪地、岩石地等，沿途到處都是漂亮的景色。遊戲中共有三種車型讓你選擇，這是任天堂公司繼「Ｆ１大賽車」後，另一夠水準的賽車遊戲。



小王子復國記

■Konami 出版
■預定4月22日發售
■磁片／￥3,300

魯阿克王國新誕生的王子是本遊戲的主角，因此和其他遊戲最大不同點就是主角只是一個Baby ，但是他卻身負極爲重要的任務——除去魔王ＮＰ大帝，恢復魯阿克王國的和平。遊戲共有七關，分別是糖果、蔬菜、水、ＩＣ、文具、奶品和積木城，這是一個非常可愛的遊戲，老少咸宜，値得一試。



精訊跳蚤市場入場須知

各位精訊之友，我是跳蚤先生！你們想必對我感到陌生吧！無妨，聽聽我的工作介紹後，你們就會認識在下了。

本人所經營的跳蚤市場，專門提供場地給想要賣掉、交換或購買二手電腦產品、遊樂器、卡匣等物品的讀者。有意者請詳細填寫入場申請表，於每月廿日前寄至「精訊電腦雜誌跳蚤市場」收，我將為你安排攤位，進行交易。

在你入場的前後，有兩件事需要你留心注意：

(1)入場前所使用的申請表，請沿線剪下雜誌上的附表，影印者恕不接受。

(2)入場後的交易，請買賣雙方直接聯絡，本人不參與其中的仲介。是故申請表上的各項資料務必填寫清楚，以免造成糾紛與困擾。

跳蚤市場新開張，尚須各位精訊之友的支持；而市場的活絡，正是「物有所用」的最佳寫照，先謝謝了！

姓　　名：簡　智　彥　年　齡：16
住　　址：台北市 10484 敦化北路244巷16號2樓
聯絡電話：713-4646
聯絡時間：週一至週五 19:00～23:00
　　　　　週日上午
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)賣任天堂主機＋洛克人＋87 職業棒球。
　　　　　／價格 2,500 元
　　　　　☑欲購
　　　　　(1)精訊電腦一本 50，期數另議；套裝戰魔、星河戰士、全天候戰鬥機（AP）。
　　　　　／價格另議
　　　　　(2)過期軍事家一本 30，期數另議。
　　　　　／價格另議

請沿虛線剪下

精訊跳蚤市場入場申請表

姓　　名：＿＿＿＿＿＿　年　齡：＿＿＿＿
住　　址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡時間：＿＿＿＿＿＿＿＿
交易方式：□賣斷　□交換　□欲購
交易物品：(1)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
　　　　　＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
　　　　　/價格＿＿＿＿＿元
　　　　　(2)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
　　　　　＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
　　　　　/價格＿＿＿＿＿元
　　　　　(3)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
　　　　　＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
　　　　　/價格＿＿＿＿＿元

註：交易方式採交換者，價格一欄毋須填。

姓　名：何明昌　年　齡：19
住　址：高市苓雅區大順三路 187 號
聯絡電話：7227852
聯絡時間：20:00～22:00（週三除外）
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)PC－ENGINE主機。
　　／價格 3,500 元

姓　名：姜志明　年　齡：18
住　址：北市民權西路 216 號一樓
聯絡電話：511-7418
聯絡時間：PM 6:00～9:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)任天堂磁碟機一台。
　　／價格 2,000 元
　(2)正先RAM DISK一台。
　　／價格 3,000 元

姓　名：鄭銘杰　年　齡：16
住　址：台中市大誠街 3 號
聯絡電話：(04)2203339
聯絡時間：18:00～20:00
交易物品：(1)賣斷任天堂磁碟機加二片磁片。
　　／價格 1,800 元
　(2)交換 SEGA MKⅡ卡匣：洛基、時空戰士、職業棒球。
　(3)欲購 SEGA MKⅡ卡匣：衝破火網（1200）、亞力克斯Ⅱ（900）。

姓　名：顏明哲　年　齡：16
住　址：北市羅斯福路三段八十四巷 12 號
聯絡電話：321-4738
聯絡時間：17:00～18:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)MKⅡ之2M卡帶，全新有說明書及盒子。
　　／價格 1,100 元
　(2)MPF－Ⅱ磁碟機附數十片。
　　／價格 9,000 元

姓　名：楊品修　年　齡：17
住　址：中市大雅路忠義一巷 27－1 號
聯絡電話：(04)234-5417
聯絡時間：18:30～22:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1) Apple Ⅱ超級魔音卡。
　　／價格 1,000 元
　(2) Apple Ⅱ超級魔音卡之 IC（編號 9013）
　　／價格議價

姓　名：張楊　年　齡：26
住　址：新竹湖口長安郵政 9106 附 6 號
聯絡電話：(035)992714 轉醫務所
聯絡時間：18:00 至 20:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)任天堂主機
　　／價格 1,000 元

姓　名：盧天俊　年　齡：15
住　址：台北市連雲街 26 巷 22 弄 9 號
聯絡電話：393-4945
聯絡時間：20:00～22:30 星期六、日除外
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)MPFⅡ主機＋鍵盤＋單色顯示器＋中文卡＋一台磁碟機＋500 元搖桿＋參考書籍。
　　／價格可議價。

姓　名：郭宏源　年　齡：19
住　址：台北市北投區中和街 285 號 2 樓
聯絡電話：891-2039
聯絡時間：20:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Apple Ⅱe 128 K、Z-80 卡、80 行卡、兩台磁碟機、搖桿一只、原廠MOUSE 一只、磁片整理盒、廿片磁片、三套遊戲軟體（含說明書）以上全部，來電議價。

姓　名：黃錦裕　年　齡：16
住　址：台北市大同區大同街八十五巷 7 號
聯絡電話：595-3382
聯絡時間：二、六、日(15:00～18:00)，一、三、四、五(19:00～20:00)。
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)卡匣女神轉生（原裝）附攻略本。
　　／價格 500 元
　(2)任天堂磁碟機（含附件）。
　　／價格 1,300～1,500 元

姓　名：林晚得　年　齡：24
住　址：高雄縣林園鄉石化二路 3 號
聯絡電話：(07)6413703 轉 415
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)飆車
　　／價格 500 元
　(2)超級飆車
　　／價格 500 元
　(3)越野機車
　　／價格 700 元

姓　　名：薛　智　峯　年　齡：18
住　　址：中縣沙鹿鎮中棲路 450 巷 5 — 1 號
聯絡電話：(046)623585
聯絡時間：17:00 ～ 23:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1) EGA 顯示器
／價格議價

姓　　名：柯　國　偉　年　齡：15
住　　址：台北市北投區石牌路二段 315 巷 28 弄 2 — 3 號
聯絡電話：872-9930
聯絡時間：每周二、四、日 18:30 ～ 22:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) M K Ⅲ 霸邪的封印＋布質地圖＋金屬雕像。
／價格 1,100 元
(2) SEGA 卡匣北斗神拳、戰神阿修羅。
／價格 500 元
(3) SEGA 卡匣悟空鬥群魔。
／價格 200 元
註：第二項可單買。

姓　　名：李　倫　彰　年　齡：17
住　　址：北市新生南路 1 段 161 巷 4 號 1 樓
聯絡電話：701-2035
聯絡時間：19:00 ～ 22:00（星期五除外）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂無限控制器（日本原裝）。
／價格 750 元
(2)原裝飆車和立體眼鏡。
／價格 950 元
(3) 8 位元超級魔音卡。
／價格 1,300 元
(4)魂斗羅、Konami世界卡匣。
／價格可議價

姓　　名：陳　耀　明　年　齡：18
住　　址：北市忠孝東路五段 703 巷一弄 28 號
聯絡電話：762-2921
聯絡時間：19:00 ～ 23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機。
／價格 1,700 元
(2)卡帶（沙羅曼蛇、捍衞戰士、綠色軍團、魔界村）。
／價格 1,900 元
(3)任天堂攻略本，魔界村及立體棒球二代（可單買）。
／價格每本 40 元

姓　　名：許　凱　倫　年　齡：17
住　　址：高縣鳳山市光明路 34 巷 33 號
聯絡電話：(07)7419776
聯絡時間：19:00 以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) PC Engine 晶片冒險世界、爆笑人二片（可單買）。
／價格 1,000 元
(2)精訊套裝軟體六套（可單買）。
／價格 500 元

姓　　名：陳　明　宗　年　齡：20
住　　址：中和市連城路 127 巷 19 — 1 號
聯絡電話：248-5697
聯絡時間：19:00 ～ 21:30
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)精訊電腦第 1 ～ 5 期。
／價格每本 30 元
(2)聖鬥士（含攻略本）。
／價格 400 元
(3)燃燒的野球（原裝）。
／價格 400 元

姓　　名：林　顯　益　年　齡：21
住　　址：北縣中和市南山路 111 巷 16 之 4 號 5樓
聯絡電話：249-1901
聯絡時間：週一～週六 19:00 ～ 22:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)任天堂磁碟機（包括附件），視新舊而定。
／價格 1,000 ～ 1,500 元
(2) APPLE Ⅱ 磁碟機。
／價格 700 元
(3) Transcopy Card V4.1，視新舊而定（包括附件）。
／價格 500 ～ 500 元

姓　　名：陳　華　明　年　齡：23
住　　址：台中縣太平鄉 41114 廍仔坑路 302 巷 89 號
聯絡電話：(04)2796009
聯絡時間：19:00 ～ 22:30
交易方式：☑欲購
交易物品：(1) NEC PC Engine Hu-Card
／價格：最底市價五折＋ 50 ～ 100 元。
☑賣斷
(1) NEC PC Engine（全新未拆封，R F）
／價格 5,400 元

姓　名：陳立超　年　齡：15
住　址：台中市仁和路 213 巷 5 — 3 號
聯絡電話：(04)287-9109
聯絡時間：PM 9:00 ～ 10:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) PC Engine 整套＋冒險世界。
／價格 5,900 元
(2)任天堂 128K 卡匣——動物學園。
／價格 400 元

姓　名：朱一民　年　齡：16
住　址：北市和平東路三段 228 巷 82 號 2 樓
聯絡電話：733-7966
聯絡時間：17:30 ～ 22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機＋磁碟機及十片磁片和卡匣九個（打磚塊附專用搖桿）。
／價格 6,000 元
註：主機及磁碟僅用二個月。

姓　名：游士逸　年　齡：17
住　址：台北市士林區芝玉路二段 250 巷 46 弄 1 號
聯絡電話：871-9439
聯絡時間：20:00 ～ 22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) M P F 3/2 一套、附 Z-80 卡、中文卡、擴充槽、超級魔音卡、磁碟機二台、搖桿一支。
／價格 5,000 元
(2) APPLE 原廠 5 ¼″ 磁碟機一部。
／價格 4,000 元

姓　名：鄧繼堯　年　齡：22
住　址：新竹市城北街 54 — 5 號
聯絡電話：(035)992714 轉醫務所
聯絡時間：AM: 08:00 ～ 13:30 ；PM:18:00 ～ 19:00。
交易物品：(1) SEGA 原裝卡帶交換幻想空間Ⅱ或大爆笑或出售 900 元。
(2)賣斷 SEGA 卡帶女子摔角。
／價格 300 元
(3)欲購 SEGA 卡帶北斗之拳（須原裝及〝拳王〞圖形無殘破者）。
／價格 700 元

姓　名：施倉生　年　齡：16
住　址：台北市民族西路 182 巷 2 號
聯絡電話：595-2930
聯絡時間：17:00 ～ 21:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)阿羅士Ⅱ之 1 M 卡帶（北斗神拳、幻想空間、亞力克斯、忍者……）。
／價格每個 200 元
(2) 2 M 卡帶時空戰士。
／價格 300 元
(3) 4 M 卡帶夢幻之星。
／價格 1,000 元

姓　名：林政宏　年　齡：17
住　址：台中縣豐原市育才街 13 巷 1 弄 2 號
聯絡電話：(045)263934
聯絡時間：星期一 18:00 ～ 19:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) PC — Engine 主機一台和爆笑人、冒險世界、妖怪道中記三片。
／價格 6,000 元
(2)任天堂主機加磁碟機一台。
／價格 2,500 元
(3)任天堂原裝卡帶共六個。
／價格 3,000 元

姓　名：魏國華　年　齡：17
住　址：台北市士林區文林路 732 號
聯絡電話：832-1079
聯絡時間：19:00 ～ 22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)女神轉生（附攻略本）。
／價格 550 元
(2)勇士屠蛇（創世紀Ⅱ）。
／價格 450 元
☑欲購
(1)勇者鬥惡龍三代。
／價格 1,300 元

姓　名：張善俠　年　齡：16
住　址：北市忠孝東路 5 段 524 巷 5 弄 4 號 2 樓
聯絡電話：763-2809
聯絡時間：星期一、三、六、日 21:00 ～ 22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) PC — Engine 主機全套（附 A V 端子）。
／價格 5,000 元
(2) PC — Engine 晶片妖怪道中記。
／價格 1,100 元
(3)以上兩樣合賣。
／價格 6,000 元

名：梁家豪　年齡：19
址：三重市福德北路13號2樓
電話：972-5578
時間：星期一至六　PM 7:00～10:00
方式：☑賣斷
物品：(1)PC主機640K（詮腦天翼）、MON CARD、COLOR GRAPH CARD、單色顯示器、磁碟機二台、RS232C CARD。
／價格13,000元
(2)APPLE Ⅱ 48K主機、16K卡、Z80 K、松台中文卡、印表機界面、一台磁碟機。
／價格4,000元
(3)EPSON LX－80印表機
／價格4,000元

名：史大成　年齡：19
址：台北市南港興南路180巷7弄4之1號
電話：783-1055
時間：星期假日上午12時前
方式：☑賣斷
物品：(1)IBM PC/XT相容電腦（640K）KOLIN(KM-123TLA)12吋單色顯示器。
Mono/Grophic Print Card、RGB/CVBS Card、Muti I/O Card、多工能卡、Mouse、360K2D/5 ¼磁碟機二個。
／價格19,000元
註：另有PC磁片（含程式）可面議（共92片）。
(2)任天堂主機（原裝）（附AV端子，可接顯示器）。
／價格1,200元
(3)黑金剛二代搖桿（原裝）。
／價格600元
(4)原裝卡匣：女神轉生、十王劍之謎、勇者挑戰（附說明書）。
／以上卡匣面議
(5)台製卡匣：未來戰士、蕾拉、魔界島、銀河號。
／價格：每卡200元

姓名：鐘一登　年齡：15
住址：苗栗市勝利里篤行61之2號
聯絡電話：（037）327120
聯絡時間：星期一至星期五 17:30～18:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA 4M卡匣：夢幻之星。
／價格1,200元

姓名：李揚祖　年齡：17
住址：北市吳興街336巷3－3號4樓
聯絡電話：703-0483
聯絡時間：週一～週四 18:00～20:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)宏碁500（PC/XT相容）640KB/12吋單色Monitor/MGA Card/二台5 ¼ TEAC磁碟機/GAME 16套/書17本。
／價格9,000元
(2)LOGI Mouse C7機械/光學式，附二片程式片及說明書一本。
／價格1,250元
(3)NEC 3.5吋磁碟機，720KB，附5.25吋磁碟機外殼。
／價格1,500元
註：(1)、(2)、(3)全套購買10,500元。

姓名：黃聖旻　年齡：18
住址：台南市開山路35巷39弄18號
聯絡電話：(06)2210122
聯絡時間：5月10日前(19:00～20:00)（信件函購也可）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂卡匣：功夫150元、小蜜蜂（原裝卡）200元。
／價格350元
(2)超級瑪莉200元、百眼巨神200元、孫小毛奇幻島300元。
／價格700元
(3)空中小子400元、火鳥350元、四合一卡450元。
／價格1,200元
(4)任天堂鍵盤（包括V_3卡V_3卡、程式書兩本、作業簿一本、教學錄音帶一卷），附贈程式帶一卷、程式對錄器一台、配線兩組。
／價格3,000元
(5)任天堂最新液晶顯示搖桿、（附上各部分使用說明）。
／價格800元
(6)若(2)(3)(4)項合購共4,800元，再贈(1)項卡匣。

姓名：邱健修　年齡：18
住址：北市內湖路三段56號5樓
聯絡電話：790-1795
聯絡時間：19:30～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC Driver Card，九成新附排線
／價格200元

姓　名：陳俐甫　年　齡：19
住　址：台北市安居街52號2樓
聯絡電話：無
聯絡時間：請來函
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)Apple Ⅱ用漢卡、魔音卡或超級魔音卡、Apple Ⅱ用磁碟機及印表機（附列表卡），來函請註明種類及價格。

姓　名：葉堂棋　年　齡：22
住　址：台北市士林區中正路638號3樓
聯絡電話：811-4869
聯絡時間：17:30～20:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)功學電腦之漢英／英漢字典（全新產品，附使用手册，原版保證書）。
／價格400元

姓　名：劉宜慧　年　齡：18
住　址：台北縣新店市中央五街40號
聯絡電話：913-9032
聯絡時間：20:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) SEGA MARK Ⅲ主機。
／價格2,000元
(2) SEGA北斗神拳卡帶
／價格450元

姓　名：朱啟仲　年　齡：18
住　址：嘉義市崇文街159巷52之5號
聯絡電話：（05）2278942
聯絡時間：18:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) PC-Engine晶片：妖怪道中記
／價格800元
(2) PC-Engine晶片：功夫
／價格700元

姓　名：鄧運隆　年　齡：18
住　址：彰化市中山路三段410巷325弄56號
聯絡電話：（047）321414
聯絡時間：18:00～23:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)電視遊樂器雜誌3～5期。
／價格每期50元
(2) SEGA MARK Ⅲ白色主機。
／價格600元
(3)基因戰士DAN原裝卡匣。
／價格600元

姓　名：游再興　年　齡：20
住　址：台北縣中和市圓通路116巷1號1樓
聯絡電話：940-1451
聯絡時間：20:00～24:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) APPLE Ⅱ 128K卡（附指導手册和操作磁片）
／價格1,200元
(2) SEGA MARK Ⅲ卡匣：衝破火網（4 Mega，含包裝盒 說明書）
／價格1,500元

姓　名：謝伯勳　年　齡：18
住　址：澎湖縣馬公市中興里明遠路7號
聯絡電話：（06）9272502
聯絡時間：每星期日上午8:00～10:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)軟體：第三波三十片，軟體世界二十幾片。
／價格單片一片40元
(2)十六位元 日製軟體磁片近千片。
／價格每片約60元
註：以上價錢可議價，軟體可單片買。
☑欲購
(1)燃燒的野球
／價格450～500元

姓　名：衣國光　年　齡：20
住　址：高市鼓山區80403中華一路華丰街47巷15號
聯絡電話：（07）582-3975
聯絡時間：18:00～21:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) PC主機640K，EPSON 雙磁機，單色雙頻顯示器及102 key鍵盤。
／價格17,000元
(2)購電腦者，贈軟體世界GAME三套，空白磁片五張。
☑欲購
(1)精訊電腦雜誌第2，3，13，14期
／價格每本50元

AP & IBM作品



評論員

幽靈戰士Ⅲ

AP(150元)
PC(200元)
SSI發行

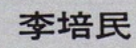
蒼鷹戰鬥機



PC(200元)
S.Holobyte發行

評論員		幽靈戰士Ⅲ	蒼鷹戰鬥機
	**李培民** 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。爲此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game眞是旣快樂又痛苦！	9 保有原來Apple版上的巧妙佈局之外，也同樣秉持著第一代「完全」改寫的態度，將PC版的「幽靈戰士Ⅱ」完全改造，使得畫面、戰鬥形式，甚至遊戲的進行，都能達到最完美的境界。	8.5 這是繼「飛行坦克」之後，又一極細膩、眞實的戰鬥模擬遊戲。光是抬頭顯示幕（HUD）就有四種之多，而螢幕上的儀表更是不可勝數。雖然音效不如Mac版本，但就眞實程度而言，它已是PC上極致的作品了。
	**胡定宇** RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是……。攻略本呢？	8 去年SSI公司推出「幽靈戰士Ⅲ」的Apple版，時隔一年又推出了PC版，內容相同，不過畫面整個改寫得比第一代的PC版還漂亮，玩起來更讓人覺得有勁，百聞不如一見，你會喜歡的。	7 我向來對模擬飛行類的遊戲都是束手無策。不過換個角度來看，這個遊戲還算不錯，控制起來沒有像「模擬飛行Ⅱ」那麼難，按鍵還是很多，畫面做的頗精緻，喜歡這類遊戲的玩家不妨試試！
	**高文麟** 很久以前，有一個小孩得到創世紀Ⅱ的磁片，故事由此開始……後來；出現了一個叫KAO的怪人，RPG是他的第三生命，他堅信RPG的傳說將永遠流傳。	8.9 PC版的「幽靈戰士Ⅱ」，不僅在速度上作了絕佳的改進，對於遊戲進行之操作更是有了簡明的革新，未曾玩過「幽靈戰士」的人應該試一試，老戰士們更不可錯過它。	9.2 自從「模擬飛行Ⅱ」發行之後，一些相當不錯的模擬器屢見不鮮，「蒼鷹戰鬥機」可稱爲其中的佼佼者。遊戲本身的整個架構相當好，縱然有模擬器共同之速度問題，仍可稱是一流的作品。
	**鄭明輝** 3D迷宮地圖畫得我兩手發麻，解謎過程白了我兩根頭髮，但我還是覺得很過癮。請千萬別誤會我是被虐待狂哦！	8.7 看到這個遊戲讓我爲PC的玩家們感到一陣高興，因爲這又是一個由Apple轉過來而又改的很不錯的遊戲，雖然不是第一代的工作小組所製作，但畫面和設計都做得很不錯，尤其是速度頗令人滿意，是個很值得玩的角色扮演遊戲！	8.9 一個很棒的飛行模擬，畫面非常精緻，叫人一看就深深的喜愛上它，在Macintosh版本上有極佳的音效，語音合成也做得很棒。雖然PC沒有音效，但光它的結構和畫面也夠令人陶醉其中了，喜愛飛行的朋友們又不寂寞了。

機戰2400	魔球	金牌警探
AP(170元) Origin Systems發行	PC(200元) Mindscape 發行	PC(250元) Sierra發行
8.5 它擁有最佳的科幻小說式題材，以及動人的故事情節，遊戲中那種未來世界的冷漠氣氛更是沁人心底。Origin Systems 已許久無新作品問世了，「機戰2400」在人物的對話上有極大的突破。	8.7 這是一個需要高度反應力以及操縱技巧的純動作式遊戲，在進行這個遊戲的時候，往往會使人忘記這是一部ＰＣ，而用力敲擊鍵盤。在ＰＣ上很少能夠見到這麼一個流暢度、遊戲性均十分完美的射擊遊戲！	8 雖然比「國王密使Ⅱ」的字彙簡單，但對於美式文化不明瞭的話，這個金牌警探恐怕就很難再幹下去。故事結構不錯，但相對的，英文也需不錯才行。
8 太好了！又是一個ＲＰＧ遊戲，時代背景是以未來為主，是個科幻型的遊戲。畫面生動有趣，玩起來有點「飛輪武士」的味道，喜愛這類型遊戲的玩家有福了！	8 一開始玩時不知道如何控制因此就不玩了，後來經過高人指點，一玩之下覺得非常的棒。遊戲中的主角是一顆球，主要的任務是收集色彩，你也有很多輔助裝置幫助你完成任務，例如：方向控制，八方散彈等等。	9 這是Sierra On-Line系列的文字遊戲，這次是以警察為故事背景，內容精彩動人、畫面生動有趣，例如：取締超速者、抓飛車黨、追捕搶犯……等，是個不會讓你失望的遊戲。
9.5 我一直認為「機戰 2400」是「創世紀Ｖ」的實驗熱身版，Origin 公司可能以前者來實驗後者遊戲中複雜的對話程式。不論如何，Origin 公司的產品眞能說是「領先」的優秀作品！	8.5 刺激的遊戲架構配上精美的遊戲畫面，眞可比美大型電玩，當然你最好能有一支性能良好的搖桿，不然，情急之下，鍵盤可就要「入院」修養了！	9.2 有趣的遊戲！類似「國王密使」和「黑神鍋」的型態，但處理方式卻極為有趣，各個細節都顯出其設計者的巧思及幽默感。要想體會一個警務人員的生活，「金牌警探」我只能說——不玩可惜！
9 Origin Systems 又推出了一個新的精品，有「創世紀」的味道，甫推出便竄上美國排行榜內，確實不錯。整個遊戲結構十分嚴謹，並且符合Origin 公司的傳統：遊戲一流，故事一流。在筆者給的分數中，有 0.4 是加在故事上的。	8.6 是ＰＣ上一個很不錯的動作遊戲，在標題畫面時有很動聽的音樂，遊戲的方式和內容有點任天堂的味道，構想十分新穎，是閒暇時消遣的好工具。	8.4 這又是一個時下相當流行的Action Adventure 類的遊戲，比「國王密使」第三代來得容易，圖形和結構都做得還不錯。此外它還有個特點：是屬於Ｒ級的遊戲，不大適合小孩子玩。

評論員	任天堂作品 遊戲評論	勇者鬪惡龍Ⅲ	龍形蛇
		 卡匣版 ¥5,800 Enix發行	 磁片版 ¥3,500 Taito發行
	**李培民** 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。爲此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game眞是旣快樂又痛苦！	8.5 除了有極佳的遊戲結構之外，實在看不出這個卡匣有任何吸引人之處。畫面及顏色的配置三年來都始終未見突破，雖然配樂的表現還不錯，但在玩過「邪聖劍」及「夢幻之星」之後，再也提不起精神來玩這個RPG了!	5 實在想不出Taito爲何會在任天堂上開發這麼一個Apple早期的老Game，雖然在某些部份已花了心血來改寫，但基本上它還是一個無聊的遊戲。
	胡定宇 RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是……。攻略本呢？	9 玩過第一代及第二代都覺得很棒，在出了第三代後，想盡辦法總算給我買到了。一玩之下，比前兩代好了太多，不但遊戲的內容加强，連敵人的造型也比以前增加很多，不失爲一個好Game。	4 眞沒意思，這個Game很像以前電玩裏的「蛇吃蛋」，玩起來很沒味，畫面做的也不好；不過關數倒是很多，沒遊戲可玩時到可拿出來玩玩。
	**林元明** 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我平生最大的樂趣，唉！爲了新Game昨天我又失眠了。	9 這個號稱「日本國寶」的遊戲系列，在日本發售首日便突破一百萬片，由此可見此遊戲的魅力。遊戲的圖形尚可，而背景音樂比一、二集改進了許多，內容比以前更大，功能更多，是任天堂截至目前爲止的「最佳角色扮演遊戲」。	3 實在有夠爛，這個類似APPLE上早期蛇吃蛋的遊戲，畫面除了地圖較漂亮外，其他簡直一無可取，令人吐血，眞想拿把鐵鎚……。
	**劉昭毅** 每當有新Game推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等著我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	8.5 難得有這麼一個結構如此漂亮的RPG，在遊戲過程中隨時會有讓你拍案叫絕的進展和意想不到的遭遇，實在是讓人讚嘆不已。難怪此Game能未推出先轟動，造成一陣搶購風潮著實有其迷人的一面。	6.5 一個很畸形的Game，有其奇特的玩法，讓人覺得新鮮有趣；可惜耐玩度不高，較適合小孩子玩。

45° 40° 37° 30° 20° 10° 0°

立體滑雪	不動明王傳	終極戰士
 卡匣版 US$29.95 Nintendo發行	卡匣版 ¥5,900 Taito發行	 卡匣版 ¥5,500 Pack-In-Viedo發行
7 這個一年前美國任天堂所開發的卡匣，雖然只有40K，但整體的流暢度相當不錯。它的內容簡單，比較適合年紀較小的玩者。	7.5 這是一個外觀華麗內容平淡的動作遊戲，流暢的八方向捲動畫面以及多樣化的武器系統是它唯一的優點。除此之外，實在是脫不出「影子傳說」的窠臼。	6.5 整個遊戲除了阿諾史瓦辛格的巨大肖像畫得傳神之外，委實無一可取之處。遊戲內容就是一直往前衝，既跑又跳，而外星怪物打完又跑，每一關都是如此一再重複，雖然阿諾和外星人決鬥時造型極大，但呆板的動作，眞是大而無當。
6 還可以！流暢感還不錯，色彩很鮮艷，動作也很有趣，只有40K，各位玩家不妨換來玩玩吧！	8 很棒！是以前「影子傳說」的續篇，人物動作做的很細緻，非常的帥。在遊戲中你有各種不同的武器及符咒可以使用，主要的任務是救回公主，並找回三顆失竊的水晶球，現在雖然有了無敵密碼，不過玩起來還是很不錯。	5 電影是很好看，但Game却太差了。雖然是比前一陣子的「藍波」好很多，不過還是差强人意，倒是主標題畫面還頗有看頭！
7 這個遊戲在日本並未發售，是屬於美國任天堂版的遊戲，雖然只有40K的容量，但是可玩性很高。畫面的立體效果處理的不錯，整個遊戲的流暢感非常好，是一個不可多得的小品佳作。	8.8 這個首次突破任天堂記憶容量的遊戲，雖然有3M的大容量，但却只達到2M的效果，整個遊戲的型態，和早期的「影子傳說」很類似，但是ITEM和武器却多的有點離譜，實在看不出有何獨特的設計。	5 雖然號稱改編自著名影星——阿諾史瓦辛格的電影，而且也確實在標題畫面下了一番苦心，設計的不錯。但是遊戲的內容實在是令人失望，完全缺少電影中那股緊張的氣氛，眞不知遊戲的標題畫面和內容是否爲同一設計小組所設計的？
7 一個早期在美國任天堂上的卡匣，有點類似賽車的遊戲，只不過把車換成了人。畫面和流暢感還不算太差，在無聊的時候可用來消磨時間。	7.8 乍看之下，此Game簡直可稱爲當年「影子傳說」的第二代，實在太像了。不過結構比「影子傳說」好了很多。其內容之大，也著實讓人咋舌，難怪受封爲任天堂上第一個容量高達3M之Game。	7.4 一個擁有蠻不錯展示畫面的遊戲，其主角造型之大，可直追PC Engine的「功夫」，只可惜在動作上略嫌生硬，畫面處理的也並不十分得當。



SEGA & PC ENGINE

遊戲評論

評論員	迷宮大作戰	神奇男孩
	 卡匣版 ¥5,000 sega發行	卡匣版 ¥5,500 Sega發行
 **李培民** 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。為此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game眞是旣快樂又痛苦！	**8.5** 這是一個不可思議的3D遊戲，整個遊戲都以俯視的方式來進行，迷宮地形的高低所造就出來的立體效果，眞是無可比擬。隨著關數的增加難度也顯著的增高，到後來眞是所謂的「迷宮」大作戰了。	**8.7** 極棒的動作型遊戲，略帶RPG的性質，可說是近期幾個內容包含較爲豐富的遊戲。它有很動聽的FM音效，難易度也適中，雖然畫面比PC Engine版的「冒險世界」略爲遜色，但耐玩性却較高。
 **劉昭毅** 每當有新Game推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等著我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	以俯視方式來進行迷宮冒險的一個3D遊戲，其迷宮的立體效果眞是讓人讚嘆不已。獨特的表現方式可說是立體遊戲的一大突破，眞不愧爲SEGA的作品，實在讓人愛不擇手。	**8.2** 和PC Engine的「冒險世界」一樣，完全改寫自SEGA的大型電玩，雖然畫面沒有「冒險世界」漂亮，但FM音源之音效却略勝一籌，且難易度也較容易多了，是一個不可多得的好Game。
 **林元明** 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我平生最大的樂趣，唉！爲了新Game昨天我又失眠了。	**8.7** SEGA公司繼「3D立體空戰」後，推出的第二炮3D迷宮式動作遊戲。在3D立體效果的表現上，比起前者更有層次感，不過再好的3D立體遊戲，都無法久玩，因爲眼睛容易疲勞。	**8.5** PC Engine上推出了「神奇男孩」爲處女作，身爲原始設公司的SEGA亦不甘示弱；結果由於硬體之限制，而屈居下風。不過背景音樂已經改寫，且完全移植於大型投幣式的遊戲架構，使其仍不失爲一個好GAME。
 **徐政棠** 除了運動類的以外，我愛所有的Game，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要……。	**8.8** 透過3D眼鏡，這個僅有1M的軟體顯示出立體世界中的一大奇景，其立體效果堪稱一流。本遊戲雖然是個類似迷宮的遊戲，但是走迷宮的成分比例並不高，反倒是各個層面中的怪物實在太多，令人防不勝防。	**8** 由於硬體上的限制，本遊戲仍然無法和PC Engine上的「神奇男孩」相比，但是却有不少改進。最大的不同點就是按下PAUSE鍵之後，可以看到身上所有的物品列表及名稱，玩到後面，地圖和神奇男孩也不太相同。

45° 40° 37° 30° 20° 10° 0°

十面埋伏	R-TYPE Ⅰ
	
卡匣版 ¥5,000 Sega發行	晶片版 ¥4,900 Hudson發行
7.8 改寫自大型電玩的動作射擊遊戲，不同的是大型電玩可同時供四位玩者進行遊戲，而MKⅡ版則只允許二位玩者同時遊戲。這個遊戲的難度頗高，需要極熟練的技巧。雖然它是早期MKⅡ的卡匣，但在圖形及音效上都表現不錯。	8.8 在大型電玩上「R-Type」具有非凡的氣勢，而Hudson改寫的版本却是氣勢盡失只保留其外型。深邃不可測的通道，在PC Engine 上只成了點綴式的背景，儘管Hudson 卯盡全力移植「R-Type」，成績却令人失望。
7.7 改寫自SEGA所出品的一台可四人同時進行遊戲的大型電玩，只可惜在SEGA MKⅡ 上只能二人併肩作戰。其在畫面效果上實屬佳作。如單人玩可能難度較高，是個適合雙人聯手作戰的遊戲。	8.8 有史以來家庭電玩上最漂亮的一個射擊遊戲，畫面效果幾乎直追大型電玩，不愧為PC Engine 上最受矚目遊戲。只可惜R-TYPe Ⅰ只有前四關，不能一次玩完所有關卡，眞是十分掃興。
7 本遊戲為早期 SEGA公司的產品，雖然改編自大型的投幣式電玩，但是遊戲中的語音效果與遊戲結構已經面目全非，只能算是一個C級的動作射擊遊戲。	8.8 本遊戲在HUDSON 的精心設計卡，分成二片晶片來製作。但是與大型電玩相較之下，却缺少了原始的氣勢與深度感；而且在第二關的金屬巨蛇與第三關的大型戰艦畫面出現了非常嚴重的閃爍。不過仍得為保留鑑賞。
7 這個遊戲和SEGA大型電玩的 QUARTER 十分相似，可以二人同時進行遊戲。只可惜在音效上差了一點，而且武器不能加强，頗令人失望。用分數高低做為遊戲人物的生命點數不是很好的構想，但也算是很特殊的一點。	8 從大型電玩上改下來的R-TYPE Ⅰ ，在遊戲結構上的確無懈可擊，但是畫面敵人太多時會有嚴重的閃爍現象，是個令人不解的困擾。另外，本遊戲只有大型電玩的前四關，實在令人失望，不敢相信這就是Hudson 公司策劃半年的作品？！

/徐政棠



「不自由，毋寧死」但在機械人主宰的國度裏，你連死的機會都沒有！

機戰2400（上）

■緣起

對一個住在偏遠地區的人而言，那座時常照亮半邊夜空的現代化都市是個遙不可及的天堂。傳說梅脫波里這座機械化的城市環境清幽——沒有暴力、沒有犯罪，而且到處都有機械人替你服務。唉！一切聽起來是那麼地完美。因此，我曾經想盡辦法去獲得一張合法居留證，但徒勞無功。

今天我却意外地碰到K.Sir。當時我和幾個同伴正在清理那輛卽將開往Mine City的大型礦工車，我負責高壓推進器的保養，而推進器位於車底，所以我必須鑽到車下才能工作。

正當我透過車底的小型電腦，調整噴氣量大小的時候，我突然發現這台車有點怪怪的。原先裝載備用零件的區域被人拆除了，改裝上了一個巨大的鐵箱，在好奇心的驅使下，我移到鐵箱下面，正準備探個究竟時，誰知我才一碰，負責看守的機械人就立刻靠了過來，並發出警報及武器上膛聲，正當我想迅速逃開的時候，鐵箱底部突然打開，一雙大手像是老鷹抓小雞般的把我提了上去。

我眼前一黑，知道入口又被關上了，心中不禁著急萬分。如果是去梅脫波里市還好，這台車要去Mine City，我可不想作礦工，但是背後的陌生人把我的手臂和嘴巴扣得緊緊的，根本就動彈不得。只聽同伴們相繼離去及車上礦工交談走動的聲音，接著身體一震，車子就開動了——前往一個我不想去的地方。

陌生人終於鬆放開了我，並把入口打開一隙縫。一道微光夾著冷風滲入，這時候才知道我背上全是陌生人的汗水。抬頭一看，挾持我的人是個不折不扣的壯漢，體形微胖，載著一付掃描鏡，臉上鬍子幾天沒刮，短短的鬍根佈滿了整個下巴，看來有點憔悴。鏡後一雙銳利的眼睛一直盯著我看。據我估計，他的年紀約二十五歲左右，比我大了一點。

「我的名字叫ＫＡＯ，同伴們都叫我K.Sir」陌生人開口了，聲音低沉而有力，「很抱歉把你捲入了這件事情，但是我別無選擇。如果那機械人發現我，咱們二人都會沒命。我是個通緝犯，而你會被視爲共犯，罪名是反抗 梭格帝國。」

「你抱歉?!」我火大了，「那我怎麼辦？你聽著！我不想去Mine City挖煤！你必須在二十四小時內把我送回原來的地方，否則我……」

「這輛車不去Mine City，」K.Sir平靜地打斷了我的話，他的話字字烙印在我腦海裡，「現在我們要前往梅脫波里市，我是程式設計專家，這型車輛的線路是我設計的，找出想去的目的地或是加以更改對我來說是件輕而易舉的小事。」K.Sir指著一組複雜的儀表板繼續說道：「如果你不想去那裏，那我可以在下車後再更改一下目的地，送你回去。」

「慢著，慢著，」我雙手亂搖，簡直不敢相信世界上會有那麼巧的事。幾經考慮後我說道：「我一直想到那裡去看看，你行行好，帶我進去吧！」

K.Sir一副訝然狀，他閉上雙眼，喃喃自語的說

著，「好吧！這是小事。不過……或許可以用吧！」

梅脫波里並不是個天堂，而是一個地獄。儘管科技發達，機械人遍布全市，但實際上是一種忽視人性的表徵。居住在此的人沒有任何自由，一切都在機械人的控制之下。日以繼夜的廣播，足夠使一個人精神衰竭至死，但是最慘的是機械人會立刻送醫治好，所以你連死的機會都沒有。

K.Sir 幫我弄了一張身份證明，使我能夠合法的居留。唯一的麻煩是每隔二千單位時就得回某處報告一次，那地方叫 Public Tracking Office 。若到時不回到該處，則全城的機器人會開始攻擊我，K.Sir此次前來的目的是要帶走一些高性能電子設備，花了二天的時間才辦妥。在這二天內，K.Sir教了許多有關電腦的知識，要我牢記在心。另外，我對梅脫波里市的觀感有了極大的改變。路上盡是行屍走肉般的民衆以及四處橫行的機械人，而且這些金屬還會不定時的伸出金屬臂來搜索你的身子，你却不能反抗。K.Sir帶著我以敏捷的脚步避開了一個個的障礙物，擺脫了這些傢伙的糾纏。

最後，K.Sir 在臨走時送我一把Hand Phaser、一個Grid Read 及一百單位的錢幣，並叫我去找一個名叫 Spider的人，他會幫助我。他很遺憾的說請我保重，我也苦笑著祝他一路順風。當他藏身的車輛呼嘯而去時，我彷彿看到他那强壯的手臂正在迅速的揮動著，逐漸遠去。我也不知道爲什麼不隨他離去，我只覺得我目前應該留在此地。

緊握著身上所有的物品，我開始了梅脫波里市的冒險生涯。

冒險之旅

2400 ： 0000

站在Public Tracking Office 內凝視著這個城市，心中有無限感慨。一個被我認爲是物質世界的天堂竟然是精神上的地獄；儘管以前的日子再苦，我還擁有一項寶貴的權利——自由。

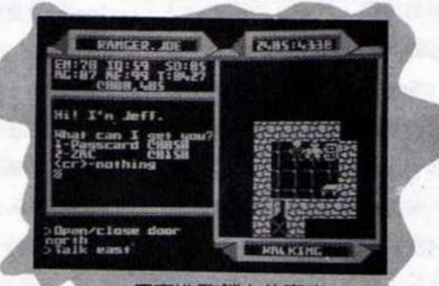
摸著K.Sir留給我的武器，我決定了日後的目標：我要把此地恢復爲原來的面貌。這或許是K.Sir一直想告訴我而未能說出口的事情，畢竟這不是件易事。檢查一下Hand Phaser之後，發覺裡面的儲能器是空的。不過，這個問題很容易解決。

2400 ： 1037

漢斯——我以前的同事曾告訴我：「機器人只能追蹤一個長時間停留在掃描器上的目標。」這句話的確有用。我在西側地下鐵入口附近找到了一個落單的機械警察以及數個能量點（ Energy Nod ），這是一個絕好的機會。我立刻在能量點旁把能量引入Hand Phaser 的儲能器，並毫不留情的朝機械警察開火。鈍頭鈍腦的金屬一面發出警告，一面逼近反擊。Hand Phaser的光束雖弱，但已經足夠破壞它的薄弱裝甲，當我打壞了它的主控電路之後，這個半人高的機械才停止移動，爆出最後一陣火花及金屬磨擦聲。我立刻伸手拔下它的儲能槽，裡面



在地下世界找到了反抗軍的聯絡人。



一個專造啓鎖卡的專家。

盡是我迫切需要的東西——錢幣！

一陣陣的磨擦聲迅速逼近，我只好逃向地下鐵的傳送入口，以找尋一個安全的庇護所。當數個機械人靠近此地的時候，我已經置身在地下鐵的火車上了。機械人無法進入傳送口，自然也無法追查我的行踪。當我從東站回到地面上時，機械人就不會把我當作反抗份子，只會把我看做一般市民。漢斯，眞有你的！

2400：1750

在四處勘查梅脫波里時，由於我沒有ＺＡＣ（區域許可卡），所以我只有從Central Zone 開始著手。直到我問到Burger Barn內的Elo 時，才知道有一位叫Wes的技術師專門製造槍枝。然而Wes却在地下世界，Elo 也不知道入口在什麼地方。

在Larry's Electronics 店中，我找到了一個名叫 Jerome 的助手。他說他負責把東西安置回原處，我隨口問問像是什麼物品時，他竟告訴我：「像是通往地底的梯子，我放在後面。」

現在我的檢查時間快到了，待會兒再來查查看。

2400：2113

在前往地下世界之前，我順便去了Eddie 提過的Joe's Bar（他說Spider 常在那裡徘徊）和Megatech Warehouse 一趟，把Central Zone 中最北邊的建築物全部探查完畢。Megatech Warehouse 內全部都是機器人和一些廢物，但 Joe's Bar可就重要。我趁店員不注意時偸偸爬過吧枱，進入了裡面的房間，找到了酒吧的主人—— Joe 以及反抗軍的線人—— Spider。

Spider問我要不要正式成爲反抗軍的一員，答案當然是肯定的。但Spider 卻給了我一項任務——到一處名叫 Jonnie's Corner 的地方，去見Reggis，並把他所說的暗碼帶回此處。我回身問 Joe，他只告訴我 Jonnie's Corner 在東區，但我並沒有ＺＡＣ！看來我只有先去地底逛逛了。

2400：2380

連續撞破二扇堅硬的房門之後，我終於找到了向下的梯子。大約向下爬行了十公尺左右，我終於到了地下世界。這裡十分幽暗，每隔五公尺左右才有一個暗淡的小燈，而且爲了防止機器人的感應器偵測到此區域的存在，所以每盞燈都用護罩阻止能量向上輻射。儘管如此，這裡的人們卻有一股蓬勃的朝氣，或許是因爲他們擁有珍貴的自由吧！

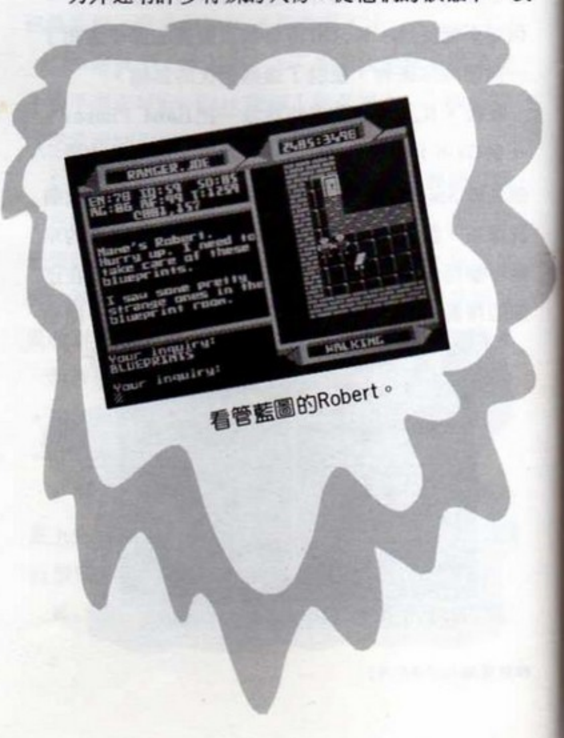
在這個地方，我找到了出售能源電池、武器、護盾及某些特殊設備的商人，而且大部份的居民都十分樂意提供許多有用的消息。例如：

「我想要一把Plasma Rifle ，那是一把威力超强的武器！」

「我在找 Tim，他會購買一些我不再需要的物品。」

「我必須取回我的裝備，上次被關在牢房時被機器人拿走了。」

另外還有許多特殊的人物，從他們的談話中，我



看管藍圖的Robert。

可以聽到十分有用的消息，也許有些事情以後才會明瞭，但一定很重要：

無名氏：我剛從 Vince 那裡過來，終於找到一個能把體力（ Energy)提高的地方了。

我：把體力提高？

無名氏：就是提昇你的體力上限。

＊ ＊ ＊ ＊

Jimmy ：我找到終端機的通行碼了！

我：可以告訴我嗎？

Jimmy ：當然；通行碼是 ACCTRM ，後面再加上一個數字，這個數字是該終端機位於地下層數減 2 以後的數值。

我：終端機有什麼功能？

Jimmy ：它們能查到使主控台失效的中止碼。

我：？？？

＊ ＊ ＊ ＊

Fritz：我知道一個通過迷宮的密道。

我：怎麼走？



找到了一張設計藍圖。

Fritz：儘量走靠角落的門，不過你最好記下你是用什麼途徑進入的，這樣出去比較方便。

我：這迷宮通往何處？

Fritz：往 Boost Labs（無名氏提過這個字，看樣子有點苗頭了）。

＊ ＊ ＊ ＊

Bamey：我在找尋一種特殊裝置，名叫Field Disperser 。它可以讓你毫髮不傷的通過力場。

照著Alfonso的指示，我在一條陰暗的大水管找到了一個櫃子，裡面放了一大堆能量電池。雖然因為年代久遠，有些電池已經有輕微的漏電現象，但仍舊十分管用。最值得一提的是我找到了 Pinkie ，他是反抗軍的一份子，在我表明態度之後，他叫我去找Mark 、Robert 、Sasha和Richard ，他們可以幫助我執行任務。

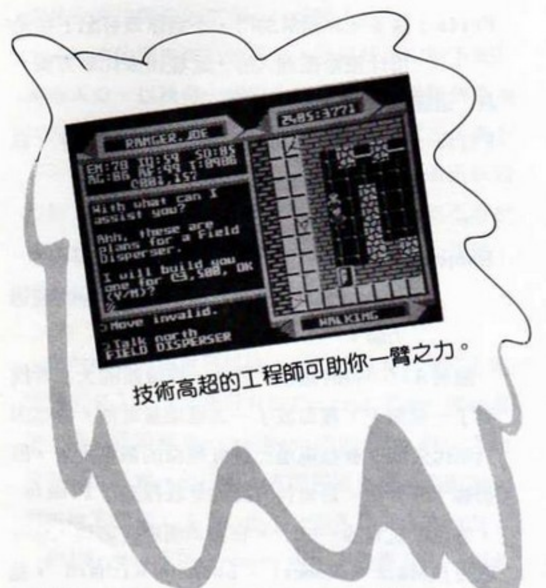
2400:3767

走過一大段路之後，我終於從地底繞到了東區，避開了Checker機械人的守衛。從地底爬上來後找到了一個上鎖的門戶，好不容易撞開之後，才發現自己在 Navue Department 內。

在 Jonnie's Corner內詢問 Reggis 的行踪時，Jonnie 告訴我他在二樓，當我找到他以後，Reggis 告訴我暗碼是〞MADE IT〞。由於時間不夠，我只有先回到Public Tracking Office報告。

2400:3928

當我告訴 Spider 我已經找到 Reggis 時，Spider 要求我說出Reggis 所說的密碼。我回答〞MADE IT〞之後，Spider 笑容滿面的遞給我三項物品，並告訴我：「收下這三項工具，並設法找到 Harver ，據說他在Navue Apartment建築內，向他詢問有關地底的事情。最後，歡迎你加入我們的陣營。」



技術高超的工程師可助你一臂之力。

我收下了一把Hand Blaster、一張編號FA74的啟鎖卡，以及一個Plstitrm，這三項物品雖然處處可見，但心中却十分感動，畢竟我不是孤單的。現在，該是再度前往東區的時候了。

2400:4017

原來那張FA74的啟鎖卡剛好可以打開Navue Apartment 一樓通向地底的門戶，使我免除了撞門之苦。在第三層的房間內，我找到了躺在床上的老人—Harver。當我詢問地底(Underground)時，他揚起了那雙枯澀的雙眼看著我，說了一句：「看看傳送入口後面。」然後就閉上了雙眼。到底是指什麼？不論我再問什麼，Havver 就是不願再開口。

一滴晶瑩的淚珠從Harver 的眼中流下，此刻我才體會到這句話的重要性。不知道有多少人爲了傳達這句話而冒了生命的危險，也不知有多少人爲了查出這句話所隱藏的秘密而喪失了自由、記憶，成爲一具具的行屍走肉。我靜靜的離開了Harver，開始查訪東區。

2400:4105

在第二層樓中，我找到了Pinkie 提到的四個人之一——Sasha。他說他一直在找一條通往Authority Complex 的入口，但因消息不靈通，所以一直沒有結果。當我想離去的時候，Sasha却又叫住我，要我上樓去問Chris。

沒想到Chris也不知道入口在何處，不過他倒給了我一條線索：要我去附近的Border Pension碰碰運氣。而Pension的店員Dave 却叫我去問Dallas。繞了一大圈，原來Dallas就在Navue Apartment 一樓。Dallas 告訴我唯一的通道就在北區的垃圾堆內，並給了我一組奇怪的暗碼(右8、左2、右、左)，不知道有什麼用。

在二樓還有一位名叫Gerard 的男孩，聲稱他可以拿到任何門戶的啟鎖卡，或是各個區域的ZAC。我再仔細的詢問他之後，他要我去Morti's Kwik Shop 看看。而該店的女助手Wilma告訴我一個名叫 Jeff 的人專搞這行業，但我必須知道欲開啟門戶的編號才能得到相符的啟鎖卡。Wilma 要我四處問問Jeff 的藏身處。就在店外的小鬼Alex 告訴我Jeff 通常待在地下，並且在這附近有一個出入口。廢話！我就是從那裡來的啊！看樣子Jeff可能是在某一處我沒有詳細搜索的地下區域內吧！

東區已經搜索完畢了。現在我對那個Checker機器人有强烈的反感，因此決定去搶他的儲能槽。反正地下入口就在附近。

2400:5707

今天實在是個倒楣的日子。我好不容易才避開北區的Checker機械人，正在垃圾場中推敲Dallas的暗碼，找尋他所說的途徑時，却聽到了一陣陣令人毛骨悚然的滴答聲在我背後響起，回頭一看，竟然是二具攻擊性的Seeker 機械人！儘管手中的Hand Blaster充滿了能源，碰上這種五呎高、厚裝甲的怪物仍舊是無用武之處。很快的，我就被它

們擊中了，並且喪失了意識……。

當我醒來時，已經身處重重封鎖的鐵牢內了。身上的Grid Read 和武器自然早被那些金屬怪物搜走了，摸摸內袋，身上的錢居然還在，也算是不幸中的大幸了。

百般無聊之下，我只有躺在房間內唯一的床鋪上，靜待衰竭的體力逐漸恢復。隔著一層堅實的房門，但我仍可聽到那些金屬怪物移動時的聲音，若想從這扇門出去，只有等到刑期滿了之後才有可能。不！我得另外想個辦法才行。

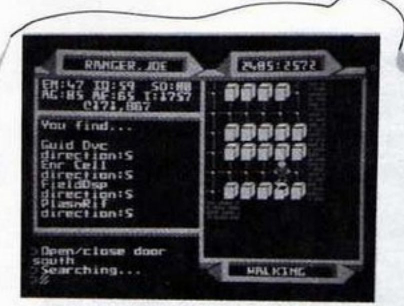
經過一番搜索之後，終於在床後的牆上找到了一個活動的暗格，我當然立刻爬入那個狹小的通道，並且把入口重新佈置一下，免得被機器人看出來。通道盡頭是一個向下的樓梯，但由於年久失修，已經有點鬆動的現象，在別無選擇的情況下，我還是得冒這個險。

下了一層樓之後，樓梯附近是一個窄小的空地，上面堆滿了各種瓶子，在好奇心的驅使下，我拾起一瓶，擦掉上面厚厚的灰塵一看，竟是Boost Pill！其數量起碼有上百瓶，眞是令人吃驚。

再往下走二層，我又找到了一個和我牢房中相似的暗格，進入後才發現是另一間牢房。被囚禁的人是Guido，以前在地下通道時Virgil 曾提過他，而且 Virgil 說過他知道被機械人取走的物品放在那裡。

Guido叫我回到這幢建築物（Social Rehabilitation Center）的第一層，並得找到一個儲藏室，所有的物品都會放在那裡。我要求Guido和我一起逃出這個鬼地方，但他搖搖頭，因為他的刑期快滿了，沒有必要冒這個險。好吧！我又回到了樓梯旁，繼續向下探索。

爬到樓梯盡頭之後，才發覺自己又回到了熟悉的地底世界，但是這個區域和前次探索的地方不大相同，大概是另一層面。我一路朝西走，總算找到一



在貯藏室找回失去的設備。



公園內的老人可提供資料。

個通往地面的梯子。上去一看，我居然出現在西區，看樣子地下的通道竟然橫跨整座城市，規模實在不小。

我必須先到Guido所說的儲藏室去取回我的武器，再想辦法賺點錢才行。Wes那裡的Pulse Laser 一直是十分吸引我的設備，用它來對付第二級的Seeker 機器人一定易如反掌。

2400:6380

因為我時常到Wes那裡去欣賞那一把把閃耀著懾人光芒的武器，因此和Wes混得很熟。今天，當我總算有足夠的金錢購買Pulse Laser 時，Wes笑嘻嘻的看著我，一付樂不可支的樣子。

我一面瞄準牆上的活動靶；一面問他：「什麼事把你弄得神經兮兮的？」

Wes等到牆上的靶都被擊破之後，才從一個大箱子中取出一個奇怪的設備，看起來像是一根由廢鐵拼湊而成的粗短棒子，上面佈滿了各種從沒看過的零件，約有一公尺長，截面積大約是 15 × 20 cm^2



查詢資料的Richard，他有重要消息告訴你。

上面有些空槽，看樣子是一種武器。

「你是我心目中最理想的人選，」Wes露出一種沈思的表情，「這把強而有力的武器就交給你了。它的名字叫 Plasma Rifle ，相信你曾經聽過。」

「就是公認威力最大的槍砲？」我仍不敢相信這塊廢鐵有那麼大的功用。

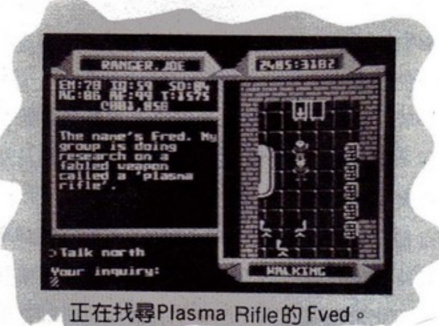
「是的。它和雷射型武器最大的不同點就在於它所射出的不是光束，而是具有擴散性的破壞光柱。攻擊範圍也不再限定於一點；而且威力奇大無比。」

「等等！」Wes阻止我放入能源電池，我迷惑的看著他。「這把 Plasma Rifle 已經故障了，你必須想辦法修好。去Hugo 的修理店試試看，或許他們有辦法找到 Plasma Rifle 所缺的零件。完全運作的 Plasma Rifle 不但有強大的攻擊力，而且槍枝上面會出現消能力場，幾乎不會壞。」

「謝啦！Wes。我正需要這樣的好東西！」我高興的拍著他的肩膀。我一定要試試這把槍的威力！希望 Hugo 有辦法修好它。

2400:6787

Hugo 看到這把槍時，跟看到鬼沒兩樣。他幾乎不敢相信在市內竟能找到這種槍枝。經過一番檢查之後，Hugo 表示他有辦法修理，但是他需要三種特殊元件：Hv Osc（高壓振盪器）、Energy Regulator（能量調整器）及Multiplier Tube



正在找尋Plasma Rifle的Fved。

（擴大管）。我想到Larry's Electronic好像有出售其中一、二項物品，就先告別了Hugo,到Larry's Electronic去看看。

Larry很抱歉的表示他只有Hv Osc，其餘二種零件都受到機械人的管制，而且因爲很少人能夠使用這種高能控制的零件，搞不好已經絕跡了。我只好先買下Hv Osc，再到Gilbert's Electronic店去碰運氣。

Gilbert's Electronic 是一間十分神秘的商店，完全不公佈出售用品的種類和價錢。當我說出我所需要的零件之後，店員表示這二種東西他們都有，但是他要求用Microstat來換取Energy Regulator；至於Multiplier Tube，他前幾天才扔掉一個。扔掉？！我立刻衝入他的店舖後方，找到一個樓梯可以上到二樓。二樓的淸道夫告訴我屋後有一堆垃圾，我立刻衝往垃圾堆並且翻天覆地的找了起來，直到手上被扎得鮮血淋淋的時候，終於看到了那支珍貴的管子。接著，我只要再到Larry's Electronic去買Microstat 回來交換零件就好了。

2400:7055

當Hugo 把Plasma Rifle放到櫃台上的時候，店裡的人都迅速的圍了上來，爭相目睹這種百年難得一見的武器。我把槍身上的吊帶繞過左肩，再把另一端卡在槍柄的吊環上，但右手却找不到可握之處。仔細一看，槍身上有一個紅色的按鈕，上面閃

動著開啟（Release）字樣，我輕輕的按了下去。

只聽見一陣由低而高的尖銳充能聲劃過我的耳際，原本貌似棒狀的Plasma Rifle 起了巨大的改變：槍口的四塊金屬板向前方伸出一小段距離，而圍成一個方形口；槍身從中間分開，露出了數個顯示儀表，說明了目前槍體的各部狀態、內部能源存量、破壞力百分率、瞄準物體強度以及槍枝能場的強弱程度。槍上左側彈出一塊金屬板，裡面有個把手，看樣子是左手的放置處，右手也抓到扳機了，握起來的安全感絕不是Phaser Laser 所能比得上的。

體積大的Plasma Rifle 雖然無法像Phaser Laser 可以隱藏在衣服裡，但是它可以縮回非戰鬥模式（約 1.5 公尺大小的長度），完全不會令人起疑。至於它的威力……我想，先到Wes 那裡去問清楚使用方法再講。

2400:7703

由低轉高的充能聲再度響起，我握著冰冷的槍柄，心中却是一片火熱，和Wes的談話聲又在耳邊響起……。

那個時候我正要去找Wes，問他有關 Plasma Rifle 的事情時，才發覺Wes的老友——梅脫波大學的教授Skywalker也在這裡。Wes一看到我的樣子，自然已知道我的來意了，就朝Skywalker點點頭，我想也對，問教授說不定可以懂得更多。

「Plasma ？」教授想了一下說道：「俗稱的電漿吧！對一個物體加上極大的能量，使之游離成游離子之後的氣體就叫做電漿，是一種物理現象。」

「那這把槍……」

「是的。」Wes回答了我的問題，「能把擊中的物體轉變成游離狀況。你別在這裡打靶，我這兒的牆太薄了，根本禁不住那股威力。再說，你也該賺點錢了。」

是的，我同意Wes的建議。但是當我戴上Wes幫我設計的眼鏡；凝視著逐漸靠近的機械警察時，心中的恐懼感却逐漸地升高……萬一這把槍影響到使用者怎麼辦？我會被游離成數以百萬的分子嗎？Wes 叫我扣下扳機後不要放開，直到二秒後才鬆手，却又警告我不可超過五秒。那有這種使用法的，我還是第一次聽到！

機械人查覺到槍枝的輻射能，迅速的靠了過來。我知道是時候了，放低槍柄，並緊緊的扣住扳機。三秒鐘後我鬆開了槍柄，人却呆在原地，不敢相信自己剛才看到的情況……。

扣下扳機之後，我只覺得槍身一震，槍口就冒出一束束藍色光柱，罩住了機器人。那光柱並不是很強烈，但是它的內部似乎有一層層的深藍色光波，沿著光柱傳到機械人身上。我覺得那道光柱並不會傷害機械人，而是那些光波在負責攻擊。

隨著悅目的深藍色光波，我不由自主的把視線移到機器人身上。那一道道的光波擊中機械人之後，竟會擴散開來，像是水面上的漣漪一般，滲透到機械人的各個部位。接著，那具機械人像是自外殼開始，冒出了一點點的藍色火星，而後逐漸消失。那種感覺很可怕，彷彿在看一個人逐漸被分解，機械不會嘶號，但從它線路錯亂而晃動的情況上看來，讓人覺得它在顫抖，這也就是我為什麼會放開扳機的主要原因。

除了一些基礎的鐵架能夠勉強地分辨出其形狀之外，機械人已經成為一堆毫不起眼的廢鐵。地上有一支能源管，大概是Plasma Rifle 分解支架後掉落的，免除了被分解的命運。用顫抖的右手拾起能源管後，我心中決定：決不用Plasma Rifle 射擊人類，決不！

/徐國振

IBM



金牌警探烏龍記

・警察故事

各位好！我是靈頓警察局長，爲了鼓勵更多有志青年從事這項神聖的行業，我願意現身說法，將十五年來各項「可歌可泣」的事蹟略述一番。咳！開始說囉……

※　※　※　※　※

第一次出勤時，到簡報室去，光是我自己的位子就找了半天，還被組長罵了一頓，聽完簡報後到更衣室去取裝備，再拿巡邏車鑰匙及無線電話機，急急忙忙地跑到停車場去，開了車就上路，結果一出警局就……爆胎了。唉！原來出發前忘了檢查車子（怎麼檢查車子？只要繞著車子走一圈查看一下就好了嘛！）

在路上東轉西轉，正感到無聊時，無線電傳來呼叫「83-32，立刻到 Fig 街及第4街交叉口。」開了警笛及閃光器連忙趕過去，到達現場一看，天哪！一部車子衝進人行道旁的屋內，肇事司機滿身是血的躺在車內，頭上還有一個彈孔，趕緊使用無線電向警局報告，並詢問現場的目擊者，不到兩分鐘杜利組長和兇殺組的探員漢米爾頓就趕到了。杜利眞是差勁！不但不誇獎一下，還面無表情的趕我上路，「有什麼了不起的！」我一面咕噥著一面開車離開。

「83-32，83-31呼叫，11-98時間，咖啡店。」哈！咖啡時間到了，史蒂夫眞夠意思，還會用無線電提醒我，一到咖啡店，上完洗手間之後，正跟史蒂夫聊得起勁。漢彌爾頓那傢伙竟然打電話來要我立刻去巡街，注意看看有沒有贓車？害得我三兩口囫圇地喝下熱騰騰的咖啡，燙得嘴皮發麻。

※　※　※　※　※

接下來談一件很糗的事。那是在一次巡街時，突然瞥見一輛紅色跑車闖紅燈！哇！可以開罰單了，於是我以Code-3 速度猛追，終於在一個十字路口

强迫其停車。然後我令她拉下車窗，在與她目光接觸的同時，我手上的罰單簿幾乎掉下來！她輕啟芳唇，對我甜言蜜語，於是我情不自禁地想親她一下，她居然也接受了！而且留下電話號碼！等她走了，我迫不及待地想衝到卡洛的咖啡店去打電話。

各位猜猜看怎麼回事？當我趕到咖啡店去打電話，在電話接通時，我故意報個假名字，沒想到海倫（闖紅燈的女郎）尖叫一聲，並且丢下話筒給她丈夫。天底下竟有這麼巧的事，她丈夫是個警官！這下可完了，幸好他體諒我「年輕不懂事」，但我還是在家「休假」了一個月。

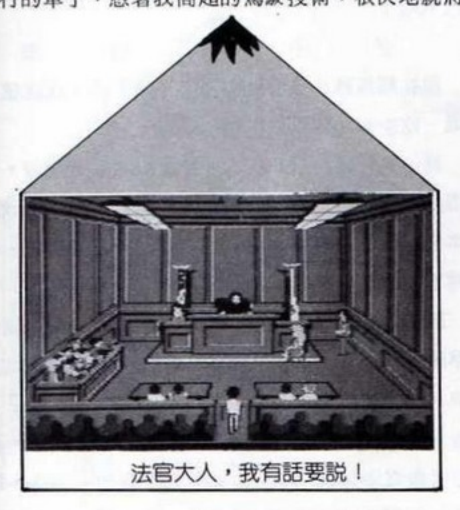
因那時被臭罵一頓，心情很壞，便想到隔壁酒吧「偷偷」喝一杯，沒想到幾個飛車黨的彪形大漢卻擋在酒吧中間，還調戲女侍，我命令他們放開女孩，結果他們團團圍過來，不由分說地把我毒打一頓，然後……我已經在醫院了，是那個女孩送我來的。

糗事說多了，挺沒面子的，還是說說我的威風事蹟吧！

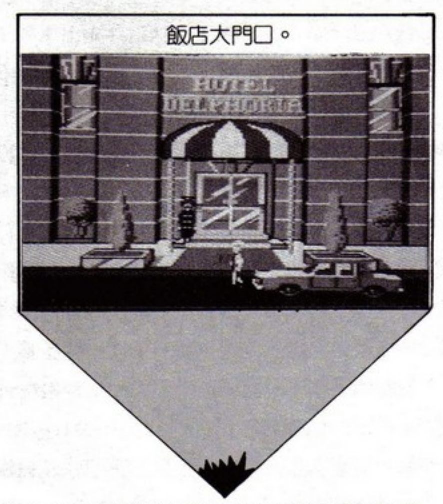
話說我開車經過Fig、4th街時，突然看到一輛蛇行的車子，憑著我高超的駕駛技術，很快地就將它逼停在路邊，我請他拉下車窗時，他理都不理！氣得我只好大叫：「出來！」他這才走出車子，嗯，一身的酒味。當我要開罰單時，他卻認爲我沒有理由罰他，我只好拿出酒精測試器來，測試結果是嚴重地超過合法尺度，這下他可沒話說了吧！沒想到，他又開口了：「警官，如果你一定要銬我，就銬在前面嘛！不然坐車時多不舒服。」這次我可不再聽他的，立刻用手銬銬住他，並宣讀什麼「你有權保持沈默」的老話。送到監獄後，就以「酒後開車」罪名要求典獄長收押，順利完成一件任務。

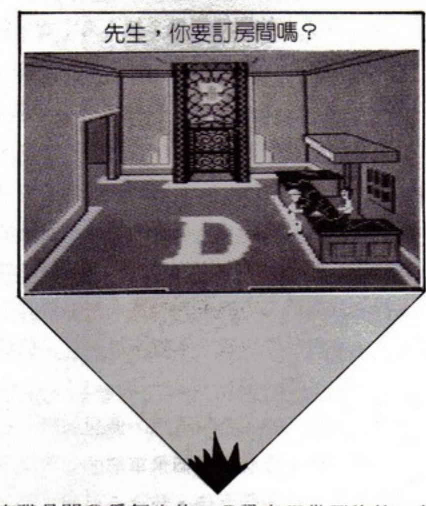
下班時間到了，一回到警局先去冲個熱水澡再換上便服，和幾個同事約好去" Parey in Blue Room "喝啤酒，同時爲老同事慶祝生日，正想好好輕鬆一下，小胡卻跑過來：「老徐，我差點忘了，上星期你說好和我調班，今晚是輪你代我出勤，趕快回警局去，任務簡報快開始了！」

「83-32 ，請注意！在你的巡邏區內有一輛白色凱廸拉克的贓車。」繞過了好幾個街口，四處搜尋才發現了目標，加足馬力追上去，沒想到對方的駕車技術十分了得，車子性能又好，害我追了幾乎


法官大人，我有話要說！


請你辨識一下這個人。





大半個城市（還差點撞牆）好不容易才追上他，另一部支援警車也及時趕到，在我們互相掩護合作下，終於成功的逮到他，這傢伙還隨身帶了一支手槍，好險！再一比對身份，哈！一條大魚——全國警方急欲追緝的Huffman ！我正要唸「你有權保持沈默…」時，他竟然背得比我還快、還熟，還叫我閉嘴，說他的律師會立刻趕來保釋他。

在當了幾年的巡邏警察，由於表現傑出，加上警局便衣刑警人員不足，上級終於決定調升我去毒品查緝組工作。能夠和貌美的蘿拉共事眞是天下一大樂事，可惜她一向不苟言笑。

一到毒品查緝組報到，蘿拉就十分緊張的告訴我：「Huffman 案今天開庭，法官可能會准許讓他保釋，趕緊想辦法！」開玩笑！費盡九牛二虎之力才逮到他，如果這麼輕易就放了他，毒品豈不又立刻滿天飛了！趕緊搜集證物。先到證物間去查詢資料，再到電腦室查看電腦檔案，獲得所需資料後，當然火速趕往法院了。

到了法庭，我不禁想起電影「法網神鷹」男主角勞勃瑞福在法庭之翩翩風采，正自我陶醉之時，接待室職員問我爲何來此，我說來提供證物的，他卻不肯相信，我只好出示警察身份證並說明情況緊急，才獲准進入法庭。我呈上兩項證物給法官，然後侃侃而談，一副辯才無礙的樣子，結果法官及陪審團都大笑不已，原來他們是笑我辨認罪犯的方法：Huffman 有一個刺青的位置剛好在…，唉！你自己看吧！

※　※　※　※　※

現在居然連小孩都會犯罪了！幾年前，我就逮捕過一位少年，他竟然在學校販毒！

那一次是蘿拉通知我的，她說根據線人情報，在市公園有人打算買賣古柯鹼，一說完她就坐上我的車子，我正想跟她親熱時，她卻說：「大牛仔，快開車啦！你不想要工作了？」

到達市公園時，蘿拉自己坐在車裏，卻叫我躲在草叢中。等了老半天才看到一位少年左顧右盼地走來，我正想出去搜查時，忽然另一個男人出現了，我只好屏息以待。不久，他們眞的開始交易了。我用無線電通知蘿拉準備行動，她叫我稍安勿躁，最後，他們亮出白粉了，我趕緊大喝一聲：「統統不

許動！」那少年驚慌失措，而那男人邊罵粗話邊逃向公園外，我連忙上前逮捕了那位少年，一走出公園，哈！蘿拉眞不是蓋的！已經銬住了那名大毒販，將二人押入車內後，光榮地朝監獄前進。

※　※　※　※　※

再談談Huffman 吧！上次法官駁回他的保釋申請之後，竟然越獄逃亡！結果沒多久就陳屍在棉花田區的小河邊，刑事組還要我前去協助辨認。上級爲了查出Huffman 所屬犯罪集團的幕後大老板，於是想出了一套計劃……

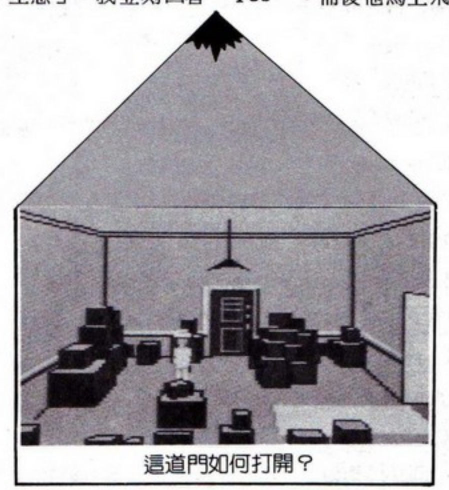
首先，我到監獄去保釋一名女嫌犯（不瞞您說，她是我唸高中時的同班同學——瑪麗，由她權充我的女朋友，協助辦案）。然後回到警局，蘿拉給了我一些化粧品，費了一番工夫之後，我儼然成了一位滿頭銀髮、西裝畢挺的大亨，還帶著一支金手杖。組長還交給我一大疊鈔票，作什麼用的？等一下你就知道。

依照指示，驅車直奔飯店，一進去當然得先訂房間，再到餐廳去假裝和女友不期而遇，將酒保唬得一楞一楞的。這位老兄的口風可眞緊，套不出半點消息來，最後展開「金錢攻勢」才說動了他，答應介紹我加入賭局，不過唯一條件是不得攜伴。眞掃興，但爲了達成任務，我只好拉著她回房間打電話召來計程車，送瑪麗回去。回到餐廳後，酒保就帶我進入密室內的賭場，哇！原來密門之後別有洞天，一桌桌的賭徒正賭得不亦樂乎，兩位女士招呼我坐了下來，一個戴墨鏡的男子從另一道門內走出，原來他就是本市犯罪組織的首腦——法蘭克！憑著靈敏的反應及高超的技巧，我很快的就贏得了一大把的鈔票，法蘭克顯然覺得十分的吃驚，邀我入夜後再參加一場大賭注的牌局。

回到房間後，左等右等，始終未見支援人員的蹤影，搞什麼嘛！他們可別跑去摸魚了，否則今晚我可慘了，小命一定休矣。唉！還是先上洗手間鬆懈一下緊張的情緒。才剛進去，三位刑事組的老兄就來了，交給我一支緊急連絡用的筆型通話器，並告訴我他們就埋伏在飯店內。

再次加入賭局，法蘭克似乎志不在賭錢，當我的籌碼增加到 1400 元時，他就靠過來問我想不想作「生意」，我立刻回答“ Yes ”，而後他馬上飛也


酒保！請給我一杯白蘭地。


這道門如何打開？

似的直奔四樓，害我上氣不接下氣的緊跟在後，但我仍暗中以通話器連絡支援人員，在進入法蘭克的房間之前又連絡了一次。一進門，正要開始「談生意」時，電話響了，法蘭克連忙跑進臥室接電話，並叫我自行倒酒喝。我才剛倒完酒，法蘭克已走出臥室，手中還握了一把槍對著我，完了！身份被識破了。我的一顆心一直往下沈，說時遲那時快，三位支援刑警適時破門而入，我也立刻舉起金手杖對準法蘭克的腿部連按幾下按鈕，在幾聲槍聲之後，這位黑道的梟雄終於被捕了。

・遊戲解答

1. Get Newspaper, Read Newspaper, Drop Newspaper
2. Open Locker, Get Gun, Get Speed Loader, Get Case, Close Locker
3. Get key, Get Radio Extender
4. CTRL — D , Talk to Man, Talk to Man, Talk to Boy, Talk to Boy
5. Use Toilet, Flush Toilet
6. Get Ticket Book
7. Get Pen
8. CTRL — D
9. （拒絕誘惑），No Way , Write Ticket
10. Kiss Lady
11. Use Phone, Dial 555-4369, （進入咖啡店）Talk to Carol （進入酒吧記得帶 PR-24 ）Remove Motorcycles, Use PR-24
12. CTRL — D , Get Out, Administer Test
13. Cuff Man at Back
14. You Have Right to Remain Silent
15. Put Gun in Locker, Remove Cuffs
16. （回警局換便衣）Get Key（再回警局聽第二次簡報），Get Message
17. Load Gun, Halt, Lie Down, Search Man, You Have Right to ……（送回監獄後）Remove Cuffs
18. Read Memo,（在你的辦公室中）Open Drawer, Get Huffman's File, Get Key, Get Clipboard , Get Poster,（到證物間）Gun, Examine Gun
19. Use Computer, SW 9764912（得到芝加哥警局電話號碼）
20. Use Phone,（打電話給芝加哥警局）（打電話給 Sierra on-Line, 電話號碼是 209-683-6858）
21. Emergency, Give Judge File, Give Poster
22. Tattoo （到達監獄）Give Warrant to Man
23. 如果此時鍵入〝HALT〞會〝Game Over〞
24. Don't Move, CTRL — D , Cuff Boy, You Have Right to, Search Boy



不要亂敲別人的房門。

喜歡這個房間嗎？

25. Talk to Boy, Talk to Boy, Search Suspect, CTRL − D
26. Lift Blanket, Open Clothes, CTRL − D , CTRL − D
27. Help about Hotel Operation
28. Look Telephone, Take Shower, Bleach Hair , Rinse Hair , Close Locker, Talk to Man
29. Ring Bell, Buy Room, Pay Money
30. Give Bartender Money, Unlock Door, (打電話回警局),(打電話給 411 查號台問計程車行電話),(打電話叫計程車)
31. Play Card
32. Use Toilet, Flush Toilet, Get Transmitter
33. (進入 404 房前), CTRL − D ,(進入後), CTRL − D

任務快完成了,先喝杯酒吧!

/西門孟

IBM

微電腦的曙光
——手握型讀圖機
Handy Scanner

經由讀圖機掃描，雷射印表機列印而出的作品。









隨著歲月的流逝，你是不是漸漸地對ＰＣ失望？滿腔的學習熱潮被不斷的挫折沖淡，但是這項科技產品將使你的ＰＣ展現前所未有的光采。

Scanner，有人譯為影像輸入器或是掃描機，但今日為統一起見，西門孟我將之稱為讀圖機。

不知道有多少次，因看了外面一些電腦產品的廣告，而引起我的好奇心，一衝動之下「毅然」的買下不少廢物，這些廢物不知讓我吐了多少盆血，想回去跟電腦商理論却又怕被分屍丟到淡水河餵蟑螂。

自從出版了「血型占星術」後，除了學學別的程式語言外，在創作上我已經到了一個瓶頸階段。在偶然的機會裏，我從國外的期刊上知道了有種相當實用的讀圖機，體積小、功能多、價位低、相容性高……，於是便死皮賴臉的透過各種管道買了一套。

天哪！棒極了！我興奮的差點忘了怎麼呼吸，任何照片、漫畫、報紙、鈔票、商標，甚至自己寫在紙上的字都可以讀到電腦中顯示在螢幕上，明暗度

不但可調整，而且有四種不同的模式來讀圖。此外，這台讀圖機不比手掌大，外觀設計的很好看，跟老鼠放在一起簡直像是夫妻檔。我心想：這就是我夢寐以求的設備了。

第二天我抬頭挺胸的出門，看到路上的人就心想：「哼！我的ＰＣ比你們誰的都棒！你們這些凡人。」

抱著這樣的心情到了精訊公司，我興奮地告訴大家我已買到了讀圖機（又差點忘了呼吸），還拿了好多讀進去的圖「秀」給大家看，大夥都凸著眼睛不敢相信ＰＣ的單色顯示器能有這麼好的表現。事實上單色顯示器 720 × 348 的解析度算是相當不錯的，它光是一個繪圖頁就佔用了 32Kbyte（當年的 Apple Ⅱ主機上的記憶體全部也不過是 48K），所以讀圖機在ＰＣ的單色顯示器的表現並非奇蹟。

讀圖機在單色顯示器、ＣＧＡ、ＥＧＡ上都能使用，從那時我就堅決地主張一定要將這麼好的東西推廣出去。此乃相當具有前瞻性的配備，這種手掌般大的讀圖機在美國也是新鮮貨，去年底才開始作廣告。今日看到這篇文章的你，要知道不用多久就會有搶購的熱潮出現，因此快打破撲滿，湊錢來買這不可缺少的配備，你不會後悔的！

這一台讀圖機是以紅外線來辨識圖案，上面有個小窗子，可隨時「偷窺」你正在讀入的圖案，窗子下面有個觸感很好的按鈕，按下就可讀圖。此外買 Scanner 還附贈一個軟體，該軟體可接受讀入的圖案而以MS Window、GEM、PR HALO的檔案輸出，配合 Page Maker 、Ventura Publisher 等排版軟體可製作出圖文並茂的稿件。

同時為了支援此配備，筆者我又動手寫了一個程式，命名為「巧匠」，再配合「巧匠」使用，那讀圖機的功能更可發揮的淋漓盡致。你可以用讀圖機做出很棒的Game、有圖片的應用軟體、在任何的中文系統下看看自己的相片。總之，這是個能使你做出高級程式的工具，程式不只是能執行就好了，還要有格調，而讀圖機就是提高程式格調的最佳選擇。

搖桿、老鼠、鍵盤都是ＰＣ上標準的輸入裝置，用這些裝置你可以寫程式、玩Game或畫圖，但今天你要提高程式表現的能力，要使別人接受你的作品，不能只滿足於你目前所擁有的配備，你需要讀圖機做為你的新配備。就算你不是程式製作者，身為玩家的你也是一樣會被讀圖機的魅力所吸引！

附註：欲知 Handy Scanner 的進一步資料，請洽精訊資訊公司



（本資料由友通電子器材有限公司提供

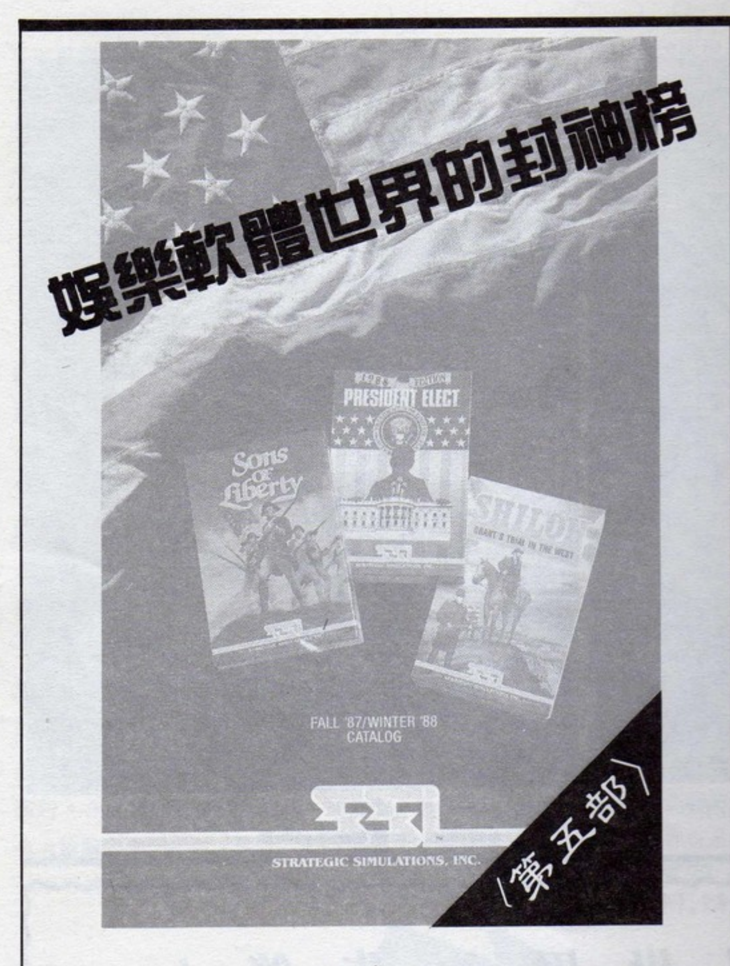




卓別林一躍「螢幕」，唯肖乎？

左爲照片，右爲列印後的效果。

/鄭瓊芬譯



任何人想要重新估量軟體遊戲的歷史時，都必須替ＳＳＩ（Strategic Simulation Inc.）保留一個特殊的地位。衆所皆知，ＳＳＩ的Game總是讓玩家讚賞不已，如「東部戰線」（Kampfgruppe）、「幽靈戰士」（Phantasie）、「巫師神冠」（Wizard's Crown）和「Gettysburg」，但這並非眞正的原因。信不信由你，SSI 是第一家專爲個人電腦設計且發行嚴謹的戰略遊戲的公司，這在1980年初資訊時代剛啟蒙之時，或許會被同業譏諷爲開倒車，但是ＳＳＩ還是繼續地開了。

筆者知道這種說法會遭致非議；曾有人寫信告訴我，早在1976年便已售出了三套〃Little Big Hom〃。但我的意見是針對ＳＳＩ出版〃Computer Bismarck〃時已有打字精美的說明書、快速指引卡、墊板式地圖、彩色蠟筆及包裝盒，這才是所謂的戰略遊戲。在此之前，幾乎每個遊戲都是使用極簡單的折疊式包裝，而「電腦遊戲」就是「侵略者」（Space Invaders）或「小精靈」（Pac Man）這種早期較粗略產品的代稱，但現在已有ＳＳＩ認眞地在做此事了，此舉改變了人們對電腦遊戲的觀點。

過去——白手起家

正如許多個人電腦業者一樣，ＳＳＩ的故事開端是一個人。1979年Joel Billings 趁著上企管研究所前的空檔時間在Amdahl 打工，此時他遇見了一位ＩＢＭ的程式設計師，兩人熱烈地談論電腦的種種。Joel已有多年玩戰略遊戲的經驗，也相當了解市場之需求，因而提議成立一家公司生產有關歷史事件的遊戲軟體。此外，他也認識了Trip Hawkins，一位號稱在Apple公司上班的人，Trip 建議Apple Ⅱ才是表現戰略遊戲最佳的工具，因爲Apple Ⅱ擁有豐富的色彩畫質







。而在IBM的那位朋友雖然認為可行，但要自己來經營一家電腦軟體公司，他仍在猶豫中。

於是Joel 在公佈欄上張貼啟事，希望能找到對戰略遊戲有興趣的設計師，其中的一位回音者是 John Lyon，他曾做過一個 Apple 版的 Game，是有關 1941 年時德國俾斯麥的海戰。兩人相談甚歡，於是SSI成立了。幾個月後整個計劃就已接近完成，包括程式設計、說明書、指引卡以及磁片拷貝。那時，Joel 床的四周堆滿了和屋頂一樣高的Computer Bismarck 的空盒子，而在 1980 年早期這個 Game 就已蓄勢待發了。

Joel有了公司、有了產品，但為了將來著想，他還需要一個市場。二月時他寄出了三萬份的廣告單給Apple Ⅱ系列的使用者。訂單慢慢地增加了。三月份首次的Apple 展示會在舊金山舉行，數以千計的人也第一次目睹了SSI的Game。訂單蜂擁而至。但比錢更重要的是——SSI已塑造了正派經營的公司形象，這是SSI踏出成功的第一步。另一項使SSI蓬勃發展的原因是公衆的意見皆與 Joel Billings 的觀點不謀而合，他們對戰略遊戲有興趣，對個人電腦更愛不釋手，如果能將二者結合，豈不是太完美了！

在創業的前三年，SSI共發行了二十八個Game，而其中 John Lyon 設計的就佔了十八個，而其他的設計師也各有其代表作：Dan Bunten (Computer Quarterback)、Roger Keating (Computer Conflict)、Charles Merrow and Jack Avery (Computer Air Combat and Computer Baseball)、Chuck Kroegel and David Landrey (The Battle of Shiloh and Tigers in the Snow)。









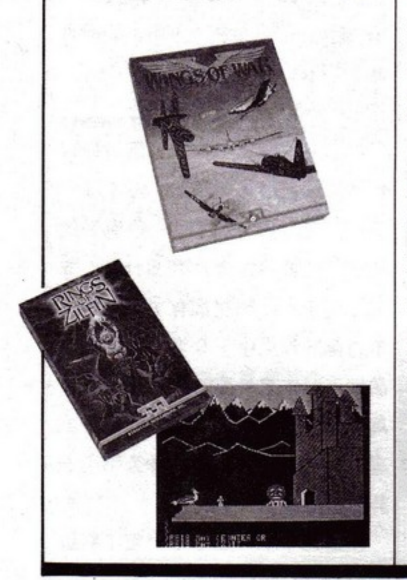
現在——成果豐碩

八年後的今天，SSI做得如何呢？當然還是那句話：「好！」Joel Billings 仍然是一位優秀的經理，他雖然不像Bill Gates 或 Steve Jobs 那樣富有，但在1987年的會計年度中，SSI的銷售總額創下歷年來最高的收入——五百萬元美金以上。全公司共有五十位專職人員，而在加州的辦公室仍有許多的發展空間。

在這八年中，SSI出版了將近

九十套的作品，無論是戰略或是神話冒險類的遊戲都曾贏得獎座，而根據最新資料顯示，從87年秋天到88年多天，將要發行五十七個遊戲。而假如所有的Game都被重新設計成適合各種機型的話，那麼產品總數將是上述的三倍。

創業之初，SSI大部份的Game都是賣給Apple Ⅱ的使用者，也一直賣得很好。但在幾年前Commodore 64超越了Apple Ⅱ，而這一兩年，成長最快的卻是IBM。SSI希望在1988年的會計年度中，IBM版本的銷售量能首度超越其他機型；如果預期成眞的話，將來會有愈來愈多的Game會先考慮IBM版本，你也將能見到在Apple、C_{64}上超過64K 記憶容量的Game，因為SSI正在努力開發中





和IBM、Apple Ⅱ及C_{64}的版本相比較，同一個遊戲在新型電腦上的銷售量是令人失望的，雖然Amiga、Atari、ST、Mac能表現設計者更多的創意，但此類作品的銷售並不好。但是SSI還是會繼續滿足各種版本的需求，因為IBM PC在1981年出現至今也是經歷了七年才成為戰略遊戲的主流，以此類推，或許那些新機型會在未來的幾年內奪得一席之地也說不定呢！

未來——實現理想

SSI的全體員工——從Joel Billings到郵件處理室的人員，都懷著興奮的心情與TSR公司進行連繫，因SSI即將發行一系列TSR公司的「巨龍與地下城」改革版（Advanced Dragon & Dungeons，簡稱AD&D），並採用其商標。第一個Game就是「Pool of Radiants」——TSR公司〞Frogotten Realms〞系列中的單人角色扮演遊戲，由SSI和TSR合力發展而成，預計今年夏天出品；而今年內將要發行的還有〞Dungeon Master's Assistant〞。另一正在發展的計畫是集D&D、動作、射擊於一身的〞Dragon-lance〞，完成時間大約在夏末秋初；當然也會有更多的單人角色扮演遊戲，同時SSI也積極開發電影結合D&D的可能性。

很明顯地，上述的所有活動皆期盼AD&D有很大的軟體市場，假如成功了，大衆對SSI的印象將



由戰略遊戲公司轉變爲D＆D公司。但是ＳＳＩ並不會忘記她的根在那裏，Joel爲使大家安心，仍然維持目前每年11～12套的發行量，而這其中將有5～6套是戰略遊戲。總結來說，ＳＳＩ的神話冒險遊戲大多和ＡＤ＆Ｄ有關，而人們總是喜歡向ＳＳＩ尋找一些眞正傑出的遊戲。爲了證明這一點，在今年歲末將發行兩套有關科幻小說的Game，一個是角色扮演遊戲，另一個則是征服銀河系的戰略遊戲。

ＳＳＩ的工作群因ＩＢＭ版的廣受歡迎而信心大增，因此未來的走向要往這方面再加强。Joel說：「一台ＩＢＭ相容電腦再加上ＥＧＡ螢幕，就是一部玩Game的最佳工具。」他說得完全正確。ＥＧＡ有十六種顏色、640 × 350的解析度，遠勝過Apple及C64系統。但這件事卻是很諷刺的——各種便宜的ＰＣ相容機種造就了ＰＣ成爲1988年最受歡迎的電腦。

聽好喔！根據Joel所說，Gary Grigsby即將完成的超級遊戲——有關第二次世界大戰，只有ＰＣ版（至少到目前爲止）——我知道，我一定要一套。

提筆助陣

親愛的精訊之友：

「精訊電腦」自75年十月十日創刊至今，普受好評，讀者投稿也極為踴躍，在此向各方的支持與建議致謝。

本刊歡迎各界針對Apple、PC及任天堂的遊戲發表心得，或是特別創作，形式不拘，但本刊有最後決定權。

又因來稿者衆，處理稿件時不免有所延誤，但仍會在最短時間內加以處理。如投稿未便採用，將退回原稿，另外下列數點，希望讀者在寫作時能配合，以利編輯作業。

一文稿一律由左至右橫寫，並使用有格稿紙（請勿用筆記紙或信紙）。

二文內有插圖、照片、手繪圖者，請勿混入文稿內，另外集中或貼於紙上，並附簡單說明。

三來稿請以掛號送交本公司編輯部，文稿部分應為手寫，影印稿恕不接受。

四來稿可以筆名或真名發表，但使用筆名發表者，仍需註明真實姓名。另外請註明聯絡地址與電話，以便聯絡及寄發稿酬。

來稿一經刊登，除字數不足一千字者致贈當期雜誌之外，其餘稿件將視其內容贈予稿酬，若有照片、繪圖者，稿酬從優計算。

若有特別或長篇寫作計劃，請先與編輯部聯絡，本刊可以給予必要的協助與支持。

精訊電腦雜誌社啓

/鄭洵錚譯

放眼1988‥多樣化、創新題材與技術的娛樂軟體

美國87年冬季消費電子展紀實摘要

一九八七年美國內華達州拉斯維加斯市

在賭城的傳統觀光旅館及飯店環伺下，Alexis Park 大飯店向以環境清幽、品味高尚而獨樹一格——既無華麗庸俗的彩燈裝飾其外，也沒有娛樂賭場的喧囂於內。然而「一九八七年多季消費電子展」的開幕當晚，Electronic Arts（EOA）公司選擇此地為其成立六週年的慶祝會會址；張燈結彩、衣香鬢影、觥籌交錯的烘鬧場面，却打破了該飯店多年來的經營風格。

E O A 的慶祝會場中展示了各式促銷宣傳品、錄影帶、套裝軟體和設計醒目的海報，而以該公司著名的藝術招牌為藍本所製作的冰雕，更是衆人讚賞的焦點。只見大批程式設計師、遊戲製作人、財團法人基金會總裁以及新聞界人士，在輕鬆的氣氛中揶揄戲謔，這個娛樂軟體公司的慶祝會，宛如是一場電影的首映式。



1987年美國冬季消費電子展 會場。

在慶祝會結束後，與會的一名人士鬆綁了一串貼有E O A公司商標的廣告氣球，只見它冉冉升空，消失在星光閃閃的暗夜裏。幾天後，一對住在德州 Panhandle 鎮（距離賭城 750 英哩遠）的務農夫婦在工作時拾獲了一個氣球，並寫信給E O A公司，感謝他們為其平淡的生活製造一些小驚奇。這個氣球事件象徵了一個事實：連「多季消費者電子展」是連啥都一無所知的普羅大衆，都會發現未來的生活深受其影響。

EOA的新作發表會。

而本次展覽的各項產品的潛在影響，而未來的一年間，全球的電腦消費者都可深刻感受到。因為家用及個人電腦的銷售人員和美國電子工業協會（Electronic Industries Association）預估：八八年的電腦軟體銷售業績將高達二億美金；這麼龐大的數目意味著消費者將見識到一個更多樣化、更新穎刺激的奇幻世界！

■各據一方的兩大陣營

如果在娛樂軟體界吹響集合號，那麼萬頭鑽動，摩肩擦踵後的列隊，可以明顯地分為兩大陣營——以產品創意著稱的E O A所領導的「聯營商標」（Affiliated Labels）集團，與業界高居發行業務寶座的 Activision 為首的「聯營發行人」（Affiliated Publisher）集團。然而陣營之外幾家較具規模的軟體公司（如Broderbund 、Mindscape

與Microprose)仍保持他們的出版風格，而一些發行公司(如Computer Software Service、Softel 與Softkat)也較偏好傳統的行銷管道。

這兩大陣營不但盟友的數量相近，連公司的營業收入也不分軒輊。一九八七年Activision的稅後純益爲2,660萬美金，而EOA則爲3,000萬美金。Activision 的總裁Bruce Davis在記者會發表談話說：「我們一直在獲利，而且打算繼續下去……直到永遠……如果做不到，下回會是另外一個傢伙站在這兒跟你們談話的。」

與Davis相較之下，EOA總裁暨創辦人Trip Hawkins 的談話就較具建設性：「既然EOA已經取得美國娛樂軟體界盟主的地位，我們下一步計劃透過設立分公司，及吸收當地程式設計人才，來擴展海外市場。」

雖然Activision目前是日本最大的美商註册人(指娛樂軟體)，而Microprose 也掌握一套完善的全球發行網，但EOA最近仍在日本及英國設立分公司，並且買下澳洲的軟體公司——Entertainment and Computer Products。



Activision展示其龐大的行銷網路。

■媒介新寵——CD-I

一九八七年在娛樂軟體科技上最具突破性的發展就是CD—I(Compact Disc Interactive)的問世。這種電腦新媒介擁有660MB的容量，十六個聲道，提供比現有68000機種好上一百倍的動畫模擬品質，可說是遠景看好，潛力無窮。由於CD—I 的使用者預期在未來的十八月內能推出成品上市，本刊實在想不出下一個令人震驚的技術突破是什麼？



CD-I的試作機，連接音響可發揮十六個聲道的音質。



CD-I機座及其相關週邊設備



己能呈現CD-I視訊品質的Seven Spirits of RA。

Sir-Tech 是對CD—I 的開發最積極的公司。該公司對其八八年新品——The Seven Spirits of RA 中某些畫面採用類似CD—I視訊品質的成功，感到興奮異常。或許那些從未看過CGA所展現的十六種顏色畫質的IBM PC使用者，會有意瞧瞧Sir-Tech 藉由這個作品所達到的傳眞效果，而重新評估自己所使用機器。

「創意之傑」EOA公司向來在發展新技術上是不遺餘力，但這回却派了一名門外漢Grey Riker 擔任CD—I 的發展部門經理，至今尚無任何企劃案付諸實行，而使得該公司在CD—I 的研發上漸落人後。

EOA的娛樂軟體部副總裁Bing Gordon 比喩他們對CD—I 的推

廣工作，好似在新科技中傳教。「ＥＯＡ一直致力在電腦科技中領先群倫，這意味著需要投注相當的人力物力進行研究發展，而且要擔負失敗的風險。」這種說法可以解釋爲何ＥＯＡ要支持所費不貲的 Deluxe Video 系列。「我們看過模型，眞是棒極了！但是它仍得降低售價，俾能普及大衆。」Gordon 又說：「ＥＯＡ的技術人員致力發展聲視訊號的輸出功率，以促使成品更臻完美。因此只要有一點進展，我們就會欣喜若狂。」

雖然爾後 Riker 曾展示了一套舊金山分公司所發展出來的系統（據稱是設計CD－I 遊戲作品的基本原理），但是Gordon 還是比喻這種技術在Amiga機種上是處於「混沌不明」的狀態。他更進一步建議：「旣然現階段的研究發展計劃與CD－I 有密切的配合，便無需專門爲CD－I 設計產品了。」

■電影藝術的新觸角

運用電影藝術技巧是加强電腦遊戲故事性的最新手法，Infocom 和Tom Snyder Productions 聯手發展的 Infocomics 便是其中的佼佼者。這套系統構思於交談式的攝影機（Interactive Camera），它允許玩者在遊戲中恣意增減或修改人物情節。在這種情況下，與其說是在「玩」一個故事，不如說是在觀賞一卷錄影帶來得恰當。

此外玩者還可透過三種速度來捲讀故事發展，據說以最快速度閱讀時，宛如在看幅印象派的抽象畫。以三十年代太空人爲背景的〝Leather Goddesses of Phobos〞和〝Zork Quest〞正是個中的最新代表作。

在電影藝術科技拔頭籌的Infocom公司計劃推出一系列這方面的作品，統一定價爲美金十二元。由於產品價格較現有行情落差甚大，Infocom 信心十足地認爲會掀起一陣搶購蒐集的熱潮。



Lord British(右)和SSI 的資深軟體設計師Krogel交換RPG的創作心得。

事實上，Cinemaware 公司已在市場上發表過幾套類似電影藝術效果的作品——The Three Stooges、Defender of the Crown 及 King of Chicago。所謂電影化的另一個意義就是人性化。例如在〝Cracker〞中的主角Curly 在吃生猛海鮮時有麻煩，而玩家在實際生活中可能也有同樣的困擾——活蝦難吃！

而在〝Rocketeer〞（描述與事實相反的情節——希特勒贏得第二次世界大戰）中，男女主角已能如眞人般地交談。這種效果乃採用專業播音人員錄音，然後利用語音合或技巧，壓縮儲存於磁片上。當你一進入遊戲，逼眞的語音效果，宛如置身於電影中！（如果劇中人物會說國語就更完善了！）

■題材多機化

本次電子展可看出八八年產品的另一個特色——產品主題的多樣性。釣魚比賽、電視台相爭收視率的激烈競爭、浩劫後的世界等等，都是前所未有的風貌。甚至連政治性的南美洲革命或諾斯中校的軍售伊朗案，都納入程式設計師的新體裁。可預期的是：這類「不舒坦」的題材將在電腦軟體市場佔一席之地。

■嶄新的IBM版本

八八年的電腦遊戲在外觀上有顯著地改善。Bill Fisher（Date East 公司的ＩＢＭ技術轉換程式師）認爲，以往經由其他機型（如Apple 或 Commordore）轉換至ＩＢＭ上的遊戲軟體，不但速度奇慢，而且圖形品質不良。爲改善這種劣勢，Bill 在轉換〝Lock-On〞（一個空戰遊戲）爲ＩＢＭ版本時，每一個畫點運用了四個位元，速度也增至每秒鐘５～15 格圖形（正確速度端視機器本身的實際工作

效率）；這種情勢使得螢幕看起來更細緻，捲動更快速。

此外EGA、CGA與VGA顯示模式也是衆家傾力發展的方向。這種高解析的顯示，將去除以往爲人所垢病的暗紅及藍色色調，而以十六種色彩展現ＩＢＭ另一種柔和、豐富色彩的風情。以出版戰略及ＲＰＧ遊戲著稱的ＳＳＩ公司宣佈，該公司爾後出版的ＩＢＭ版本軟體，都適用於ＥＧＡ模式。

■製作原理的新手法

而「人到圖至」的地圖顯現形式也是八八年神話冒險遊戲的一大特色。雖然這種新式（採用人物到某個定點，其相關地圖方會出現，有別於以往整頁捲動的模式）的地圖處理手法已於八七年「幽靈戰士Ⅱ」及〞Beyond Zork〞中使用過，但在八八年的「魔界神兵Ⅱ」及「冰域傳奇Ⅳ：命運之賊」裏，這種手法將更爲純熟、突顯，並成爲該類遊戲的一種新準則。

另一方面，神話冒險遊戲在八八年將呈現過剩的局面，而且遊戲間的互通性更常見。Microillasion新推出的〞Land of Legend〞可讓玩家將「冰域傳奇」或「創世紀」中的人物搬到該遊戲；而遊戲內建的組合式地下城可使玩家在完成其設定的任務後，另造一座地下城，再開啟另一次歷程。運動類的遊戲也是本次電子展的重頭戲。ＥＯＡ發表一系列名爲〞Sports Legends〞的運動遊戲，由足球賽率先登場，藍球和棒球等隨之而來。這一系列運動賽的特色是除却遊戲本身設定的遊戲外，還可利用程式內建的工具，自行創造組合攻守雙方的球隊；而球員的等級還依各種屬性（如速度、靈敏度、穩定性等）分爲十個等級，教練視臨場狀況選擇調度，是一種更寫實的創作。



日本任天堂也來軋一腳！


Sid Meier（左，海上豪俠作者）和CGW的編輯討論其新作〝Red Storm Rising〞的細節。



創意突顯的Microprose攤位。

以出版運動類遊戲爲主的Epyx公司預計在八八年和Sporting News合作，推出另一個棒球遊戲。但看過樣品後，本刊發覺除了可由玩家自行設定球員的打擊率之外，了無新意。

■掌握穩建發展的新未來

看完漫長又印象深刻的「多季消費電子展」之後，本刊編輯搭機返回加州途中，飛機遇到了亂流，震盪中機上乘客都驚慌失措，我們力求鎮定。但聽了駕駛員對乘客廣播後，我們才著實緊張起來：現在高度23,000英呎，氣溫華氏62度，大約十七分鐘之後降落目地的……嗯……嗯……安大略。

我們坐回位子，內心一面暗暗祈禱駕駛員說的安大略是在加州的這個，而非加拿大的那個；另一面却沾沾自喜於我們對電腦工業的發展方向，遠比這位仁兄對他目地的之掌握來得穩健、準確多了！

■附錄一

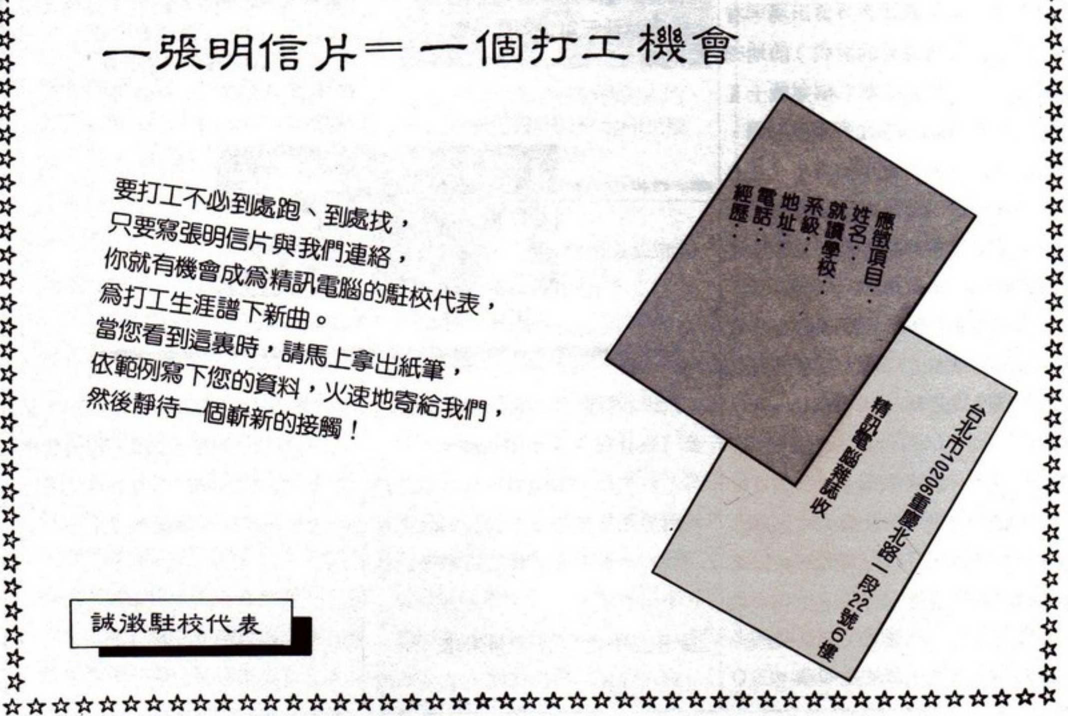
• 以Activision爲首的「聯營發行人」集團組員及其代表作

- System 3 (World karate Championships in Europe)
- Sierra on-Line (King's Quest)
- New World Computing (Might & Magic)
- Lucasfilm Games (Maniac Mansion)
- Absolute Entertainment (Atari 2600 Games)
- Mictoillusions (Faery tale Adventure)
- Firebird (Guild of Thieves)

• 以EOA爲首的「聯營商標」集團組員及其代表作

- Alturas (Maxx Steering Yoke)
- Aecadia (Aaargh & Rockford)
- Datasoft (Alternate Reality)
- Game Designers Workshop (Road to Moscow)
- Interstel (Star Fleet 1)
- Quantumlink
- Paragon (Alien Fires 2400 A.D.)
- Reality Technologies (What They Can't Teach You At Harvard Bussiness School)
- Sierra(Leisure Suit Larry / Thexder)
- Software Toolworks (Chessmaster 2000)
- Strategic Studies Group (Battlefront)
- Virgin Games (Scruple & Monopoly)
- First Byte / Design Software (Producers of utility & productivity tools)

〈資料取自Computer Gaming World〉





/ 洪信智

惡魔狡計逃 王國遭變故 天神劍下落未明！

勇奪邪聖劍

前言

衆所矚目的PC ENGINE的第一個RPG——邪聖劍，見識之後，果然是上上之作。畫面極爲優美，已將PC ENGINE的特色發揮得淋漓盡緻；地面的景物也繪製得相當精細，並非任天堂那種一格一格拼湊式的地圖；戰鬥畫面也不同凡響，在不同的地方戰鬥，就有不同的背景，例如密林、海濱、異山等等。標題畫面更是值得一提，細緻的背景再加上神秘的人像，透露出一股詭異的氣氛，而一流的音樂製作甚至直追SEGA MARK Ⅲ的FM音源。「邪聖劍」的容量仍然無法確知，因爲PC ENGINE的Game並未標明K數，不過由種種情況看來，它的容量已經超過其他的RPG了。綜合以上幾點，「邪聖劍」的確是一個不可多得的遊戲，如果只因不懂日文便不接觸，實在是太可惜！

故事

某年，天神與惡魔發生戰事，天神們合力造出一把神秘之劍——邪聖劍，因而才能將惡魔關在魔空界。之後，天神將邪聖劍送給愚蠢的人類，他們爲了搶奪邪聖劍互相殘殺，惡魔得知此情況衝出魔空界，大舉入侵王國，最後人們死傷無數、國王慘遭殺害，邪聖劍亦不知下落。國王臨終前說：「要消滅惡魔、解救王國，一定得找出邪聖劍！希望能有勇士完成我的心願！」人們遭受如此重大的變故，於是勇士懷著悲憤的心情，展開了漫長而艱苦的冒險旅程……。

操作方法

- 圓盤：控制游標和人物移動。
- Ⓘ鈕：決定叫出指令。
- Ⓘ鈕：取消指令
- (RUN)+(SELECT)：重新開機。
- (SELECT)：選擇字幕出現速度。

指令

1.平常指令

はおす	交談	まほう	魔法
どうぐ	工具	そうび	裝備
さがす	調查	つよさ	狀況

2.戰鬥指令

こうげき	攻擊	まほう	魔法
ぼうぎょ	防禦	どうぐ	工具



たいあフ	隊伍	にげる	逃跑
カギ	鑰匙		

商店

1. 防具屋：標誌爲三角形的盾。
2. 道具屋：標誌爲三個方塊有如「品」字。
3. 武器屋：標誌是劍。
4. 魔法屋：標誌爲黑星。
5. 甦生屋：可使死人復活，招牌爲一方塊中有一點。
6. 病院屋：使MP及HP回復至最大，紅十字爲其招牌。
7. 情報屋：民房，門的顏色是黑色，聽取情報有的需付錢。
8. 密碼屋：招牌爲一塊白色的板子，體力很差時去抄密碼，再將它鍵入後，體力會變成全滿。

※在前四項中可購買也可出售。

つよさ狀況的看法

なまえ	名字	HP	生命力現值
しベル	級數	MP	魔力現值
EX	經驗值	MHP	生命力極限
GP	錢	MMP	魔力極值
ぶき	武器	STR	基本强度（攻擊力及防禦力）
よるい	鎧甲	AGL	速度
たア	盾	INT	魔法水準（註）
かぶと	頭盔	AP	攻擊力
		AC	防禦力

註：如INT爲231，則可使用INT爲231以下的法術，如キルエ、スベトフ……。

工具

きつけぐすり	解除催眠的藥
まよけのみず	與魔法ラミール有相同效力
せくそラ	回復HP之藥草
どくけレそラ	解毒藥草

攻擊魔法

※主＝主角	カ＝カオス	マ＝マイヌイ
集＝集團	ラ＝ライム	バ＝バローノ
全＝全體	ロ＝ロミナ	





從塔中取得萬能鑰匙。



救回公主，國王會送你寶物。



	使用者	必須	消耗	中文	價格
日本名稱	主ラカバマロ	INT	MP		
三オソ	√√√ √	12	3	水魔法	400
フレア	√√√ √	36	5	火燄	1,500
レミオソ	√√√ √	20	6	水魔法(集)	1,600
フレアルト	√	40	8	大火燄(集)	4,200
ダフト	√	74	7	毒	4,600
サズソ	√√ √	86	9	雷電(集)	9,200
ダフトス	√	82	11	毒(全)	16,080
サズソデス	√	98	13	雷電(全)	32,000
キルエ	√ √√	140	14	稻妻(集)	58,000
サバソス	√	188	16	超强電擊(全)	102,000
スバトフ	√ √	230	15	必殺(集)	84,000
デミヽル	√√	300	18	吸魔(集)	?
エルサヽバ	?√? ??	?	12	强力火燄	?

說明：

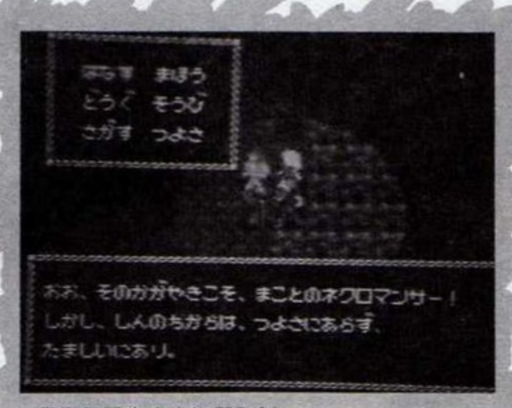
- キルエ：極佳的攻擊魔法。
- サバリス：威力强大，可消滅畫面上所有的怪物
- スバトフ：某些怪物碰到它必死無疑，但對某些怪物及守護神無效。
- デミール：吸取對方精力。
- エルサーベ：因魔法屋沒賣此項魔法，故一切均無法得知，此魔法是拾獲的，如果賣給魔法屋的話只得 400 元。

防禦魔法

	使用者	必須	消耗	中文	價格
日本名稱	主ラカバマロ	INT	MP		
ツリバ	√√	56	11	催眠(集)	2,400
エマイカ	√ √√	90	10	防壁(封魔)(集)	8,800
イーガス	√ √	114	5	幻術(集)	15,000
バラム	√√ √	184	9	超强防壁	50,000
セルス		80	24	聖水	6,700
ソラザム	√ √	134	9	防止敵人吸魔(集)	8,300
フオルマ	√ √ √	174	6	解除魔法反彈	9,200
ラミール	√√ √	152	22	魔法反彈(集)	7,200



第三個聖杯所在的水池。



用聖杯跟老人交換邪聖劍。



解除詛咒的寶塔。



城中隱藏的地下道。

其他魔法

	使用者						必須消耗		中文
日本名稱	主	ラ	カ	バ	マ	ロ	INT	MD	
ライル	√	√	√		√	√	16	5	HP小回復
ゼライル	√	√	√				100	9	HP大回復
ゼライガス			√			√	238	14	HP全體回復
パルー	√	√	√		√	√	34	3	解毒

日本名稱	主	ラ	カ	バ	マ	ロ	INT	MD	中文
ダラレム	√	√	√		√	√	22	6	光
アイラル	√				√		50	7	開箱
ゲルニダソ	√				√	√	106	13	飛行
ザリム	√	√	√			√	218	50	復活

說明：

- セルス：使用後就不會有怪物出現，有一定時效。
- ダラレム：在地洞中使用，效果同火把，有一定時效。
- アイラル：開箱時使用，可避免遭受攻擊。
- ゲルニダソ：在地洞中使用可飛到入口；在地面使用可飛回城市。

武器，鎧甲，盾，頭盔

日本名稱	主	ラ	カ	バ	マ	ロ
タロー（劍）	√	√	√		√	√
スピア（槍）	√	√	√	√	√	
ステイルバー（鐵棒）	√			√		
リード（劍）	√	√	√	√	√	√
アツワス（斧）	√			√	√	√
ブレード（劍）	√			√	√	√
トライデソト（槍）	√			√	√	
ライトリード（劍）		√	√			
ツーマアツワス（斧）	√			√		
メトロスピア（槍）	√			√	√	
ライトニー（劍）	√			√	√	√
パトルアツワス（斧）				√		
サワツード（劍）	√			√		
鎧甲（よるい）						

日本名稱	主	ラ	カ	バ	マ	ロ
ワライトー	√	√	√	√	√	√
テトールベルツ	√	√	√	√	√	√
リソグメイル	√	√	√	√	√	√



チェーンメイル	√			√	√	√
ツエタール	√			√	√	√
ダーバローブ		√	√			
レジール	√			√	√	√
ゴルドアーマ	√			√		
盾（たて）						

日本名稱	主	ラ	カ	バ	マ	ロ
ツルド	√	√	√	√	√	√
ツーマツルド	√			√	√	√
ドラゴンツルド	√	√	√	√	√	√
ソストツルド	√			√	√	√

頭盔（かぶと）	主	ラ	カ	バ	マ	ロ
ヘルム	√				√	√
ツーマヘルム	√				√	
ヅエルドヘルム	√					

進入遊戲

打開PC ENGINE，寫上你的大名，Game就開始啦！首先到城裏的皇宮去見國王，國王「講古」完畢後會請你從五位人選中選出二位一起去冒險，一旦決定便不能更換，所以要愼重考慮。五人的特性如下：

1. 女魔術師（萊姆）——擅長攻擊魔法，攻擊就是她的最佳防禦。
2. 男魔術師（歐斯卡）——擅長防禦魔法，攻擊力差，生命力薄弱。
3. 大力士（巴羅）——力大無窮，會使用各種武器，攻擊力最强，但完全不會魔法、且速度慢，經常無法逃脫而遭受攻擊。
4. 飛毛腿（邁斯特）——常以迅雷不及掩耳的速度連續攻擊對方，如果他想逃脫必定會成功。
5. 羅米那——沒有特點就是她的最大特點，與主角極爲相似，也會使用魔法，攻擊力與防禦力均佳。

各種組合之剖析：

1. 萊姆＋歐斯卡：攻守兼備，但魔術師只能使用效果較差的武器和防具。
2. 萊姆＋巴羅：二者的合作的話攻擊力超强，但補HP的法術似乎略顯不足，故需好好注意HP存量。

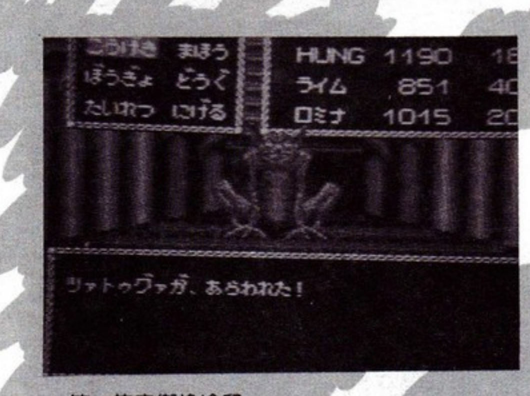


用手杖震開海中的通道。

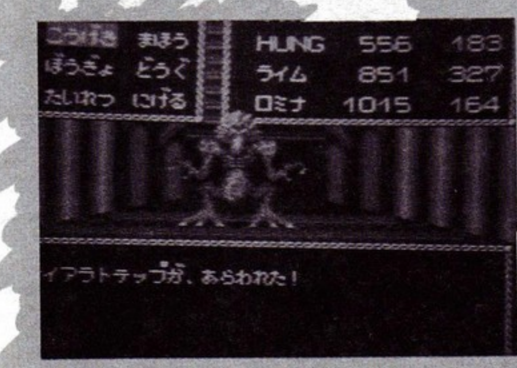


通往魔宮的入口。





第一隻守衛蟾蜍鼠。



第二隻守衛無翼怪蚊。

3.萊姆＋邁斯特：萊姆的强力法術加上邁斯特的連續攻擊非常完美，也要注意ＨＰ等問題。

4.萊姆＋羅米那：剛開始時會非常艱苦，級數愈高就愈强，羅米那能使用極爲重要的魔法及工具，攻守兼備，是非常理想的組合。

5.歐斯卡＋巴羅：兩人皆不善脫逃，攻擊力也不夠强。

6.歐斯卡＋邁斯特：無特點，無法使用强大的攻擊魔法，因此攻擊力弱。

7.歐斯卡＋羅米那：攻擊力差，但易生存。

8.巴羅＋邁斯特：魔法的使用極差，攻擊力尚可。

9.巴羅＋羅米那：無特點，如能除掉魔王，堪稱一大奇蹟也。

10.邁斯特＋羅米那：尚可，也是無法使用强力魔法。

人選決定後，國王會給你 250 元購買武器，因爲主角原本就有短劍（ワロー），所以不必再買。購買東西時，如發現貨品是橘色的則表示此人不能使用，買了武器和防具後了（そうび）裝備的指令。接著，按照以下攻略步驟：

1.到大陸（ロイゼール）東南方的塔中拿取「燃燒的手杖」，再到西北角的山洞裏找一位老人解除詛咒，找一只箱子，拿「燃燒的藍寶石」。

2.解除詛咒的手杖可當武器使用，在戰鬥中選擇（どうぐ）後，再選擇手杖，即使你升到很高的級數也不可丟掉，否則又得重拿，因爲手杖是到魔宮的必要物品。

3.從ロイゼール西南方的塔中可跳到對岸，在ユッソア處盡量升級、賺錢、搜索地下迷宮、找尋女神的飾物及戒指。

4.到水都去找一個人談談，如果你在水邊發現一個很可疑的人，找他談話二次之後，他就會變成一隻怪獸。將他除掉後，右邊橋上的守衛就會讓你過橋去見女神，如果你幫她找回了戒指及飾物，他會送你微波金屬。

5.微波金屬可使タウルー島上橋之守護神ハイドラ三頭蛇怪獸睡著，然後爲所欲爲地痛宰牠。此外





，一定要進入洞裏取得聖杯，否則拿不到邪聖劍。

6.在城市左上角處使用さがす指令便可進入地下迷宮，找到女神戒指和魔術書，戰鬥時可依據魔術書應付各種敵人。

7.ナルニア中部的東邊塔裏有一把萬能鑰匙。取得之法有二：近的那條路會有個老人向你要五萬元過路費，不想付的話，從最北邊繞山路亦可。

8.在ナルニア處升級到一個程度後，通過北邊的山洞可以到パタゴニア地方。大陸的東南角的群山間有一塊綠色草地（如果攻擊力及防禦力都不强的話，最好不要來，因爲這裏的守護神以及怪獸實在太强了），在草地的中間使用「燃燒的寶石」，便可進入地下室，地下室的最右邊上下方各有一只箱子，裏面就是傳說的盔甲以及傳說的盾。

9.將城裏的間諜除掉，再面見國王（有小孩看守水池的那個），國王便會給你第二個聖杯。

10.到パタゴニア最北邊的城市中買復活法術，每間民房都進去看看，有一位女孩子會給你一本聖書（當然也要經過一番戰鬥）。

11.現在告訴你過ユーフォニア的大秘密：等你升級滿意了，在ダカル島的山洞裏，開門後一直向右走，再往下走，然後左轉沿著牆邊走，有一個地方可以穿牆而過，過去後走梯子上來就是ユーフォニア地方了。

12.ユーフォニア的東邊有一個三面環山的湖，使用さがす指令，便可拿到第三個聖 杯了。

13.此時你已經有三個聖杯以及一本聖書，經過西邊山中的下方沼澤會看到山洞裏面有一位老先生，用以上的東西換取邪聖劍，再到老人所在位置下方的倒數第二個樓梯右邊穿牆而入，有一寶箱裏面裝著一把攻擊力次强的劍。

14.得到了邪聖劍，大概很高興吧！但是邪聖劍和手杖一樣沒有攻擊力，因爲邪聖劍尚未解除封咒。在給你邪聖劍的老人的下方穿牆直走，經過無數的樓梯，就會來到恐龍島，塔內有一位老人，他會解開劍上的封咒，此時，趕緊使用邪聖劍，你



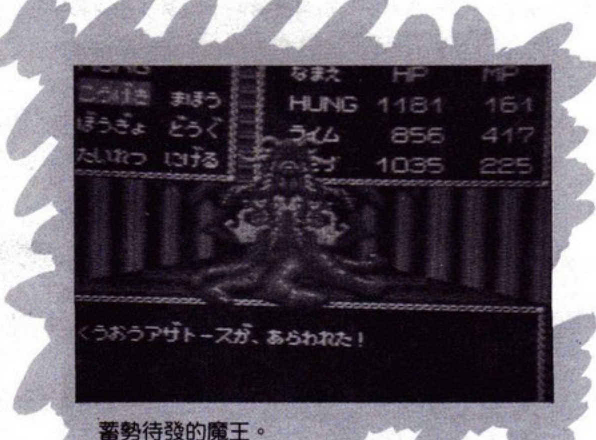
第三隻守衛千足魔章。



第四隻守衛千眼魔嘴。







蓄勢待發的魔王。


守衛列隊歡迎你的凱旋!

就能嘗到「一刀斃命」的快感。

15.從ユーフォニア北邊穿過一大片沼澤，西北邊有一座廢墟，城內北方有幾座石像，推開有樹的那一座，可看見樓梯裏面有一位老人，他會將手杖變爲二次攻擊。

16.站在城外左上方的海濱有一塊突出的地方，使用手杖，睜大眼睛瞧喔！你就是摩西的化身，海洋一分爲二，過去吧！魔宮就在那裏！

17.魔宮入口旁有一位仙女，她會免費把你們的體力及魔術補滿，要消滅魔王每個人都必須帶四瓶せくそラ，其中二人要會使用ラミール魔法；魔術師要有サズソデス、キルエ、サバソス及デミール等魔法，也要有バラム、セルス二種魔法，セルス是爲了避免在魔宮內遇到小嘍囉們浪費體力及法術，當然各關口的守護神是無法避免的，其中一人必須會使用ゼライガス，魔王的房間之前有四隻守護神，千萬別輕視牠們。

18.第一隻守護神蟾蜍鼠的攻擊力很强，最好能先使用バラム法術，第二隻無翼怪蚊會用火焰術二次攻擊你，此時使用ラミール，再輪流讓隊員改變順序，每人都將牠的法術反彈回去後加上邪聖劍的砍殺，我想牠也應一命歸西了，注意ラミール在第一輪的攻擊時，同伴一定要都會使用，且各用一次，做雙層的保護才安全。

19.第三隻千足魔章的特性和無翼怪蚊一樣，消滅的要領也大同小異。第四隻千眼魔嘴會用催眠術，ラミール使用一次便夠了，但バラム要多用幾次，因爲牠的攻擊力實在太强了，將牠們都解決了之後，飛出洞口，補滿了ＨＰ及ＭＰ後，就可以去找魔王算帳。

20.見到魔王時，一開始就要使用ラミール二次，因爲魔王也會用魔法二次攻擊。作戰時，隨時讓還沒有反彈過魔法的同伴排在前面，經常使用ラミール、バラム等法術，如此一來，魔王必死無疑，冒險也告結束。





附錄密碼

VPせ　SこひじV　ぞXヅ　ぬぜかまト
しびチ　ぞPすれば　せれグ　SLQPむ
チゼN　グちゾゼず　ひきぶ　Jイh5M
まだグ　デYがぶE　Oせヂ　Uカ

アどY　テ5ぬイR　げKh　とげびセR
ツヅぎ　ちイコスゲ　つへチ　UFゥVろ
グばあ　びHかカな　なテび　にラAチソ
がすご　ひゾテケば　サずざ　Sゼ

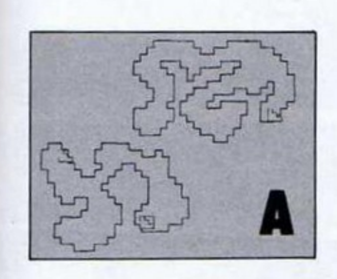
一字密碼

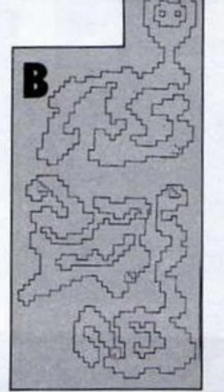
把下列各字打滿後，將游標對準おわッ（完畢），Ⅰ鈕Ⅱ 鈕交互按就O.K了，例如打64個グ再交互按Ⅰ鈕Ⅱ鈕。

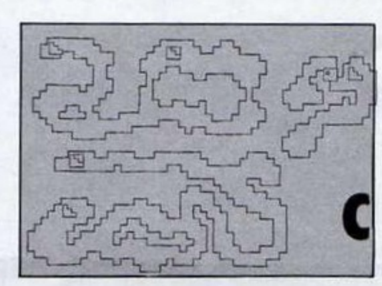
綠色：B，C，Q，X，N，ア，オ，カ，キ，コ，サ，チ，ト，グ，ゲ，ズ，ゾ，ヂ，デ，ド

白色：あ，ッ，せ，さ，わ，そ，ぜ，ひ，ば，お

註：試試看，人物的等級大大地提高了！







TOP 10 SEGA

上月名次	本月名次	遊戲名稱
2	1	夢幻之星
—	2	時空戰士3D
—	3	超級銀河號
5	4	神奇男孩
—	5	銀河守護神
4	6	家庭運動營
7	7	迷宮大作戰
8	8	SDI
6	9	幻想精靈
1	10	衝破火網


時空戰士3D

超級銀河號

D

F

G

E

J

K

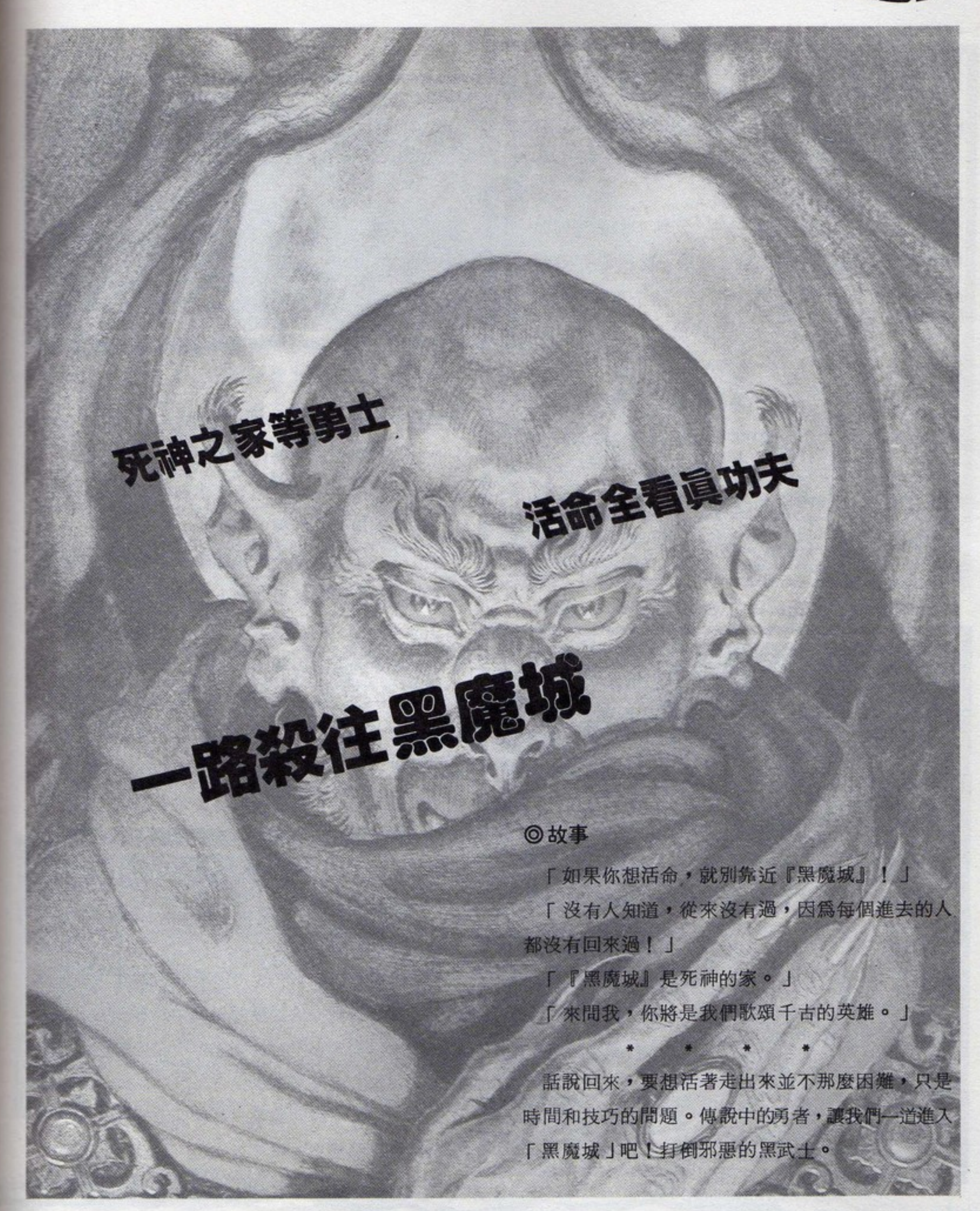
M

L

N

/方善悅

IBM



一路殺往黑魔城

死神之家等勇士 活命全看眞功夫

◎故事

「如果你想活命，就別靠近『黑魔城』！」

「沒有人知道，從來沒有過，因爲每個進去的人都沒有回來過！」

「『黑魔城』是死神的家。」

「來問我，你將是我們歌頌千古的英雄。」

*　*　*　*

話說回來，要想活著走出來並不那麼困難，只是時間和技巧的問題。傳說中的勇者，讓我們一道進入「黑魔城」吧！打倒邪惡的黑武士。

◎Shield 區

在「黑魔城」中分成Trouble（困境）、Fireball（火球）、Shield（盾牌）和Black Knight （黑武士）四個區域。一踏入城裏，你就置身於大廳了。接著先進入盾牌區：

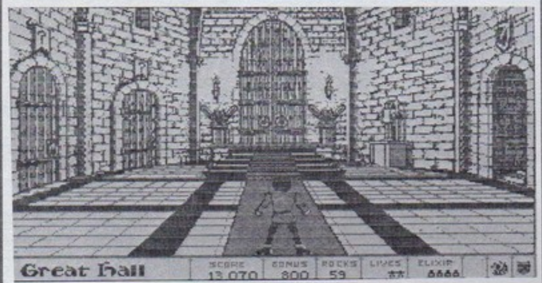
Shield 1 ：進入後可別站在門前不動，否則你將掉入Trouble。用走的話非常慢，最好是用Running，如此可以奪得先機。而且中途千萬別拿任何東西，遇到變異種時馬上把它除掉！總之，愈早離開愈安全。

Shield 2：把你的手臂調爲水平，殺掉迎面而來的禿鷹，趕緊用Running跳法跳到另一邊，再用Standing 跳上一個階，然後等火熄滅之後，再爬到最上層按Ⓐ鍵將龍殺死，緊接著衝進去，或者當火熄滅的同時趕快爬上去，也可以用Running方式跳進去，不過得小心禿鷹的攻擊，更不可掉下去。

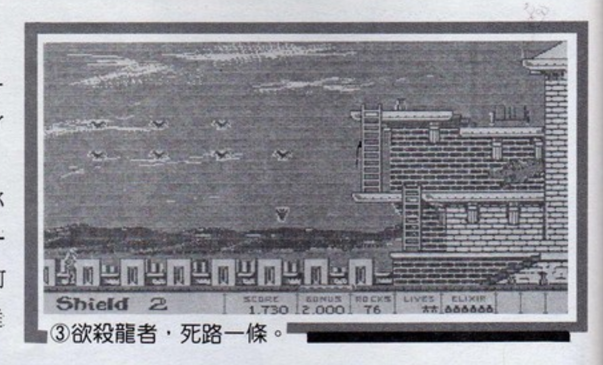
Shield 3：首先解決此區的兩隻蝙蝠，否則當你在繩子上時，會因無法殺死蝙蝠而得黑死病死去。此時最好是搖桿配合鍵盤一起使用，減少掉到Trouble的機率。還有，不要碰到老鼠，否則Elixier（萬靈藥）將減少一瓶。



①標題畫面。



②在大廳中選擇欲進入之區域。



③欲殺龍者，死路一條。

Shield 4：先殺掉兩隻蝙蝠，走到左邊的盡頭按Ⓐ鍵，啓動開關後可看到上去的路，用Standing和Downward 的跳躍方式上去，然後避開閃電的電擊，按下Ⓐ鍵取得盾牌，等烏雲飄到你的正上方時，再按一次Ⓐ鍵，而後利用閃電來進行充電，這樣你就擁有盾牌了，以後只要按下Ⓐ鍵，盾牌就可以保護你一段時間。在你得到盾牌的同時你也被送回了大廳，此時你必需再取得火球。選擇1或2號門進入，如果是火球區那就再好也不過了；如果是困境區也不要抱怨，仍是耐心地取得鑰匙（Key）回到大廳。

◎Trouble 區

Trouble 1：還是一樣，先將蝙蝠殺死、將警衛打倒，接著以最快的速度爬上繩索到下一關。因爲單色顯示器之螢幕不夠淸楚，要小心底層的一個階，要不然很容易就死掉了。

Trouble 2：殺死蝙蝠，再學泰山一般盪過去，看起來好像很簡單，試了就知道（只要多死幾次

就可以抓到技巧）。

Trouble：突破Demo的困境。隨意站在任何一支Key下，如果囚犯搖頭，表示那支Key是個陷阱，而一直看著你的話，那支Key就是正確的。

◎Fireball區

Fireball 1：手臂放平以打下迎面而來的禿鷹，邊打邊跑的過去。

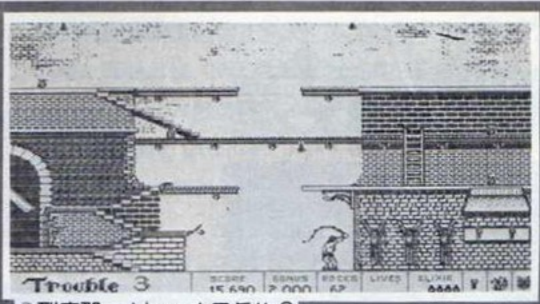
Fireball 2：是一個最容易死的地方。同樣地先把蝙蝠打死，然後分析各浮梯的動作，用Downward 跳法，並且隨時留意上面的冰柱以免被打到。另有一條捷徑只要經過三個浮梯就可以了，而且不必擔心冰柱會打到你，請看附圖的路徑。

Fireball 3：打下入口處的蝙蝠，隨後跳上浮木。當石頭快打到你時，按下Ⓐ鍵用盾牌來保護，這也就是為什麼要先取得盾牌的原因了。順流而下當要接近盡頭時，殺掉變異種，然後用Running跳法跳到對岸進入下一關。

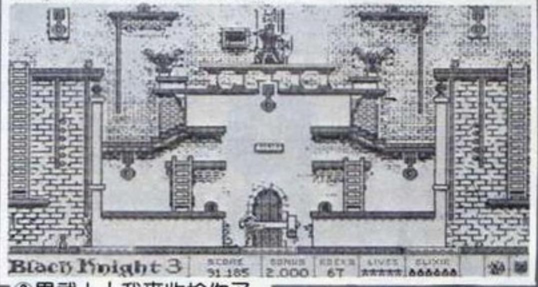
Fireball 4：你必須小心火眼的攻擊，當魔掃把要打到你時，趕緊按下Ⓐ鍵使用盾牌來保護你，但你千萬不要去打魔掃把否則會愈打愈多。火眼被擊中時將會有一段時間沒有危險性，你可以穿越它。接著按下Ⓐ去拉三個環，然後跳過去走近但不要



④盾牌近在眼前，但是怎麼上去呢？



⑤到底那一支key才是真的？



⑥黑武士！我來收拾你了。

再跳上台去，此時巫師Merlin將送給你火球的力量，同時把你送回大廳。

雖然你已經擁有了火球和盾牌，但是Elixier(萬靈藥）和人數可能不是很多。因此你可以再去拿一次盾牌，利用過關的分數來增加你的人，並且在途中拿到萬靈藥。如果只想增加萬靈藥的數目，你可以故意掉到困境區，取得key後在Trouble 3和Trouble2來回走動以取得在Trouble 2的萬靈藥，雖然不是每次都拿得到，但只要多做幾次，保證要多少有多少。

◎Black knight區

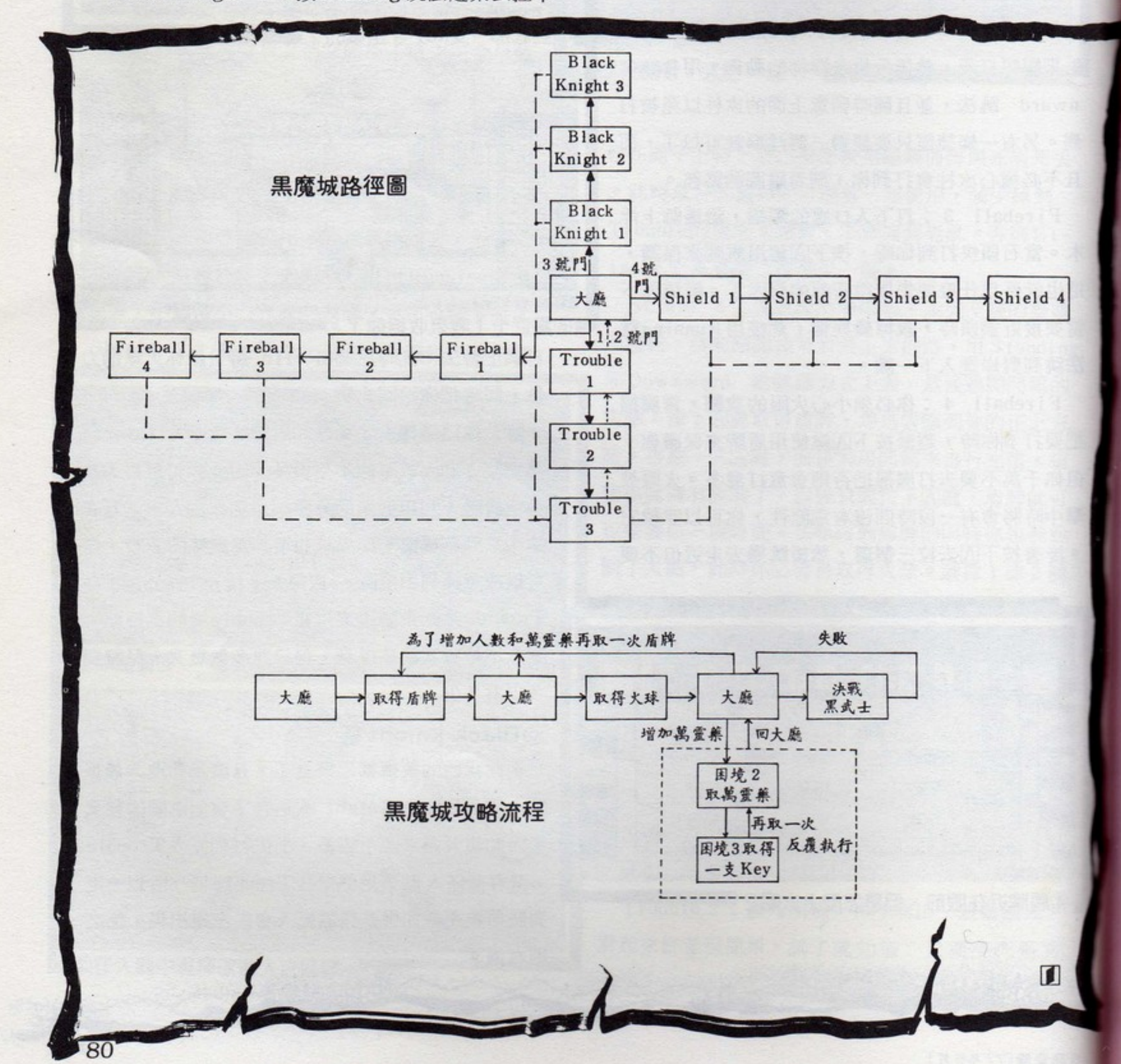
至此我們的裝備都已齊全了，且讓我們進入最後的決戰。Black Knight 區結合了整個遊戲的精華，因此想要過去並不容易，不但可能掉入Trouble，還有個怪人也會把你送往Trouble區，所以一定要將他殺死。如果是偏右怪人會從左邊出現，反之則右邊。

Black Knight 1：先在Score上的階殺死怪人，但你必需在Bonus 還未到1500 之前趕到。殺死怪人後，你必須站在階的中間然後用Downword的跳法跳往下一階，再用Standing 跳法就可以直接跳到繩上，接下來就得看個人的功夫了，別忘了換方向時一定要配合鍵盤使用。

Black Knight 2：以Running跳法趕緊去拉下環，否則難逃一死，還有，要小心怪人的出現。

Black Kinght 3：首先將左右兩邊的開關拉下，如此中間才會有浮階的出現。同時要小心Black Kinght 的酒杯攻擊和怪人，而你最後的任務就是去拉下五個環，然後Black Kinght 就會…。

最後，祝各位勇者能夠打倒黑武士，凱旋而歸。



/林元明
/林宏仁

劍聖傳

■SEGA出版
■預定4月下旬發售
■2M/¥5,500

這是取材於日本江戶時代的劍擊遊戲，遊戲中的主角——古月狐君，手持龍王劍，身披黃金鎖子甲，為了維護故鄉的和平，決定挺身而出為掃除衆妖魔而努力。從肥後到江戶馬不停蹄的趕路，一路上斬妖除魔最終目的就是要除去天下大魔王——妖念洒。遊戲的背景地點和任天堂的「大盜五衞門」一樣，一路上除了欣賞美麗的畫面外，更可聽到動人的背景音樂，相信它會比任天堂的「不動明王傳」更令人激賞。



兇猛之鷹

■SEGA出版
■發售中
■2M/¥5,500

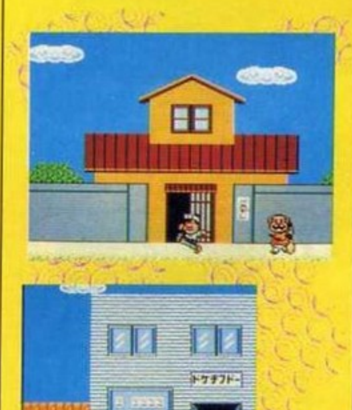
SEGA公司繼「３Ｄ立體空戰」、「３Ｄ迷宮大作戰」、「３Ｄ時空戰士」後，又推出的第四炮３Ｄ立體射擊遊戲。遊戲一共有三大關，畫面和音樂秉持了一貫作風，不但立體效果突出，音樂方面更是將ＦＭ音源發揮到極限，喜歡３Ｄ遊戲類型的各位玩家，千萬不可錯過。



天才巴克朋

■SEGA出版
■預定５月發售
■2M/¥5,500

SEGA公司將突破一般遊戲的傳統，於今年５月推出一個由日本著名漫畫改編成的卡通式冒險遊戲，遊戲採取新穎的手法，將卡通遊戲、射擊遊戲、冒險遊戲……等融為一體，類似「瑪麗歐」的遊戲場面，有令人目眩的射擊場面和ＲＰＧ的對話，是一個綜合性的卡通漫畫遊戲，相當不錯，希望藉此遊戲能將以後的遊戲帶入新的境界。











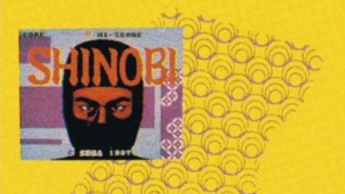
忍(Shinobi)

■SEGA出版
■預定５月發售
■2M/¥5,500

這是1987年SEGA 公司所推出的大型投幣式電玩，由於頗受好評，因此SEGA公司當機立斷，立刻決定推出家用卡匣版。

櫻花流的紅、藍、黃三位忍者，培植了許多位天眞無邪的小忍者，以便日後供其驅使，破壞世界和平。主角吉姆沙鷹，眼見於此，便單身潛入敵人基地，欲救出小忍者，並趁機除去為害人間的紅、藍、黃

三忍者，他能夠完成任務嗎？













錫魯巴船長

■SEGA出版
■預定4月17日發售
■2M/¥5,500

這本是由Data East公司發行的大型投幣式電玩，經由SEGA公司改編而成。

故事源自喜歡冒險的小奇和艾克。有一天，他們從一位不知名的貿易商手中取得了一張古代藏寶圖，原來這是一張大海盜錫魯巴船長的秘密藏圖，有了這張地圖為依據，小奇和艾克展開了一段驚險刺激的尋寶冒險，他們能順利地找到寶藏嗎？









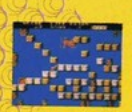


所羅門之鑰

■SALIO出版
■預定4月下旬發售
■1M/¥5,500

Salio公司繼上次和SEGA公司成功地合作「阿魯格十字劍」後，又再次推出了「所羅門之鍵」。但是本遊戲和任天堂版雖然同名，內容卻稍有不同，全部共有五十關，困難重重的組合將使你傷透腦筋，不知所以，也正因為如此，在遊戲中可藉著密碼的輸入，繼續未完的遊戲，如果沒有此項功能，將會有許多英雄豪傑葬身在那危機四伏的的房間內。







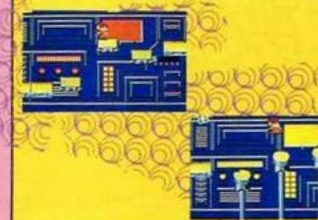




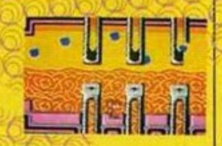
亞力克斯Ⅲ—失去的宇宙

■SEGA出版
■發售中
■2M/¥5,500

這個在SEGA上頗受歡迎的冒險動作遊戲，目前有愈演愈盛的趨勢，已推出「亞力克斯」冒險遊戲系列第三集。這次遊戲的內容多至十四關，SEGA公司並且加入了語音效果，使其FM音源能盡興發揮，而遊戲的背景從美麗的佛斯頓星球上展開，共有六個世界，每個人物的造型都非常生動有趣，使你彷如置身於卡通童話中，主角當然還是活潑可愛的亞力克斯（悟空）。











藍色霹靂號

■SEGA出版
■預定今夏發售
■2M/價格未定

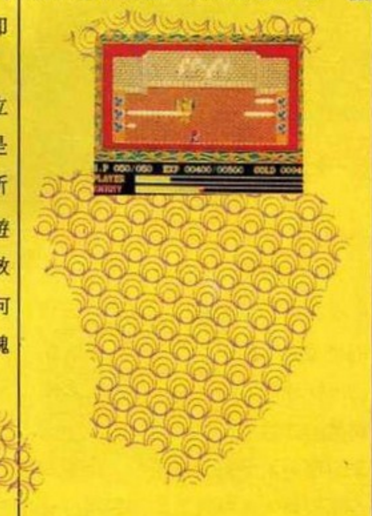
在遊樂場中非常受歡迎的「藍色霹靂號」（Thunder Blade）即將移植到SEGA MKⅡ和Master System上，這是以一台新型的立體直昇機為主角的射擊遊戲，也是SEGA公司繼「直昇機救難」後所推出的另一種型式的直昇機作戰遊戲，雖然此遊戲在大型電玩上的效果不錯，但不知SEGA公司會以何種手法在MKⅡ上表現這個大氣魄的遊戲。

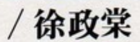


伊斯

■SEGA出版
■預定今夏發售
■2M/價格未定

這是1987年日本微電腦角色扮演遊戲排行榜第一名的遊戲，原著作公司——日本Tokyo書局已決定著手開發「伊斯Ⅱ」，而SEGA公司亦取得Tokyo書局的同意，將於今年仲夏把「伊斯」移植到MKⅡ和Master System上並發售。目前已知將有電池記憶裝置，至於遊戲的表現方式，由於資料不足，無法多作介紹，敬請耐心等待。





/徐政棠

銀河邪魔　出賣家園
衛國勇士　飲恨而亡
亞麗莎—啣遺命復仇行

夢幻之星喋血史

故事

AW 32 年代，阿魯格魯太陽系中的第一行星巴魯馬是拉西克王國的發源地。經過長久以來的安逸生活，拉西克王國開始致力於星際殖民地的開發。不久，最靠近巴魯馬星的摩達米亞星上就出現了農場和採礦設備，大型的星際運輸艦穿梭於二個星球之間，擔任載運殖民者前往新天地的任務。拉西克王國預計在數年後可到達第三行星—提索利斯星，成立第三個殖民星球。

然而今年春天，巴魯馬星上流傳著一個令人不安的傳說：以拉西克爲首和具有支配權的貴族們，正熱衷於一種邪教之中，而且沈迷於永生的追求。爲了個人的慾望，貴族們甚至不惜出賣整個阿魯格魯太陽系，於是一些奇形怪狀的生物開始在各個星球上出現，四處攻擊居民，似乎正在應證這個傳說。

「怎麼了？哥哥！」一位少女的

叫聲劃破了寂靜的夜空—這位少女名叫亞麗莎，居住在巴魯馬星的中心都市加米里都的住宅區中，今年15歲，她有位哥哥—聶羅，在太空船上從事貨物運送的工作。他們自幼父母雙亡，二人相依爲命，所以感情十分深厚。

聶羅兄妹在一次秘密偵查時，被拉西克手下的大將——羅拔多波利逮個正著，而遭到酷刑。他很不客氣地警告倒在地上的聶羅，並且以不屑的目光瞪著亞麗莎：「我實在很厭惡像你們這種人，一直偷偷摸摸的探查任何有關拉西克王國的事情。如果你們不想再吃苦頭的話，今後就給我乖一點！」

在冰冷的水泥地上只剩下垂死的聶羅及悲傷的亞麗莎。當亞麗莎緊握住聶羅的雙手時，聶羅稍稍地睜開眼睛，望著妹妹說：「亞麗莎，仔細的聽著；拉西克可能會給這個星球帶來一場巨大的災害，目前的和平世界正一步一步地趨於毀滅。雖然我一直在探查拉西克的眞正陰謀，但我的能力畢竟有限，始終無法達成！」說到這裡，聶羅泫然落淚，這是亞麗莎第一次看到哥哥流眼淚。

「在我探查拉西克陰謀的同時，聽說有一位名叫泰龍的强壯勇士，也在懷疑拉西克，若你能和他並肩奮戰，或許能打敗拉西克，挽救這個星球。亞麗莎，哥哥感到十分遺憾！竟然什麼事都還沒有做，就得先離你而去……」。

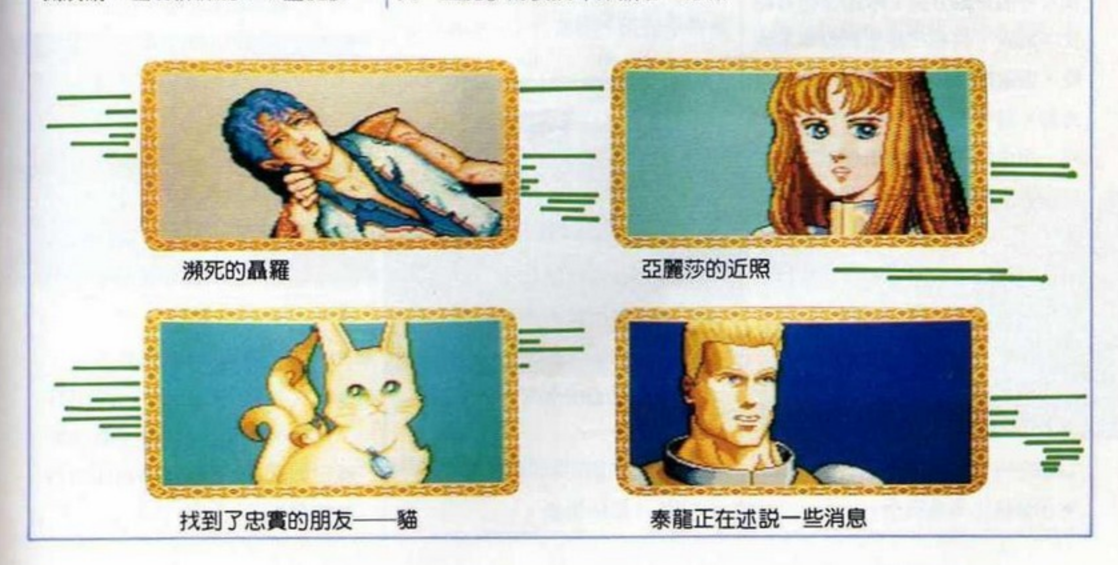
「哥哥！哥哥！」亞麗莎的叫聲頓時化成了一片悲鳴，但是聶羅却再也聽不到了。

黑夜的暗幕迅速的籠罩著兄妹二人，亞麗莎的淚眼中深藏著一道懾人的强勁目光，此時的她强忍悲痛，拾起兄長腰際所掛的短劍，立誓道：「哥哥，我一定會繼承你的遺志，消滅拉西克王國，重建世界和平。」

少女的冒險旅程從此揭開了序幕…

操作方式

插入卡匣，打開電源之後，你會看到標題畫面，並有二個選項。若你剛進入遊戲，請選擇Start，若你想繼續以前存下的進度，請選Continue。若你選了Continue，請在文字畫面中選ハイ，再選定存錄的記憶區域即可；若在文字畫面選イイエ，則會進入消除記憶區的模式，請務必小心！免得數天的成果毀於一旦。

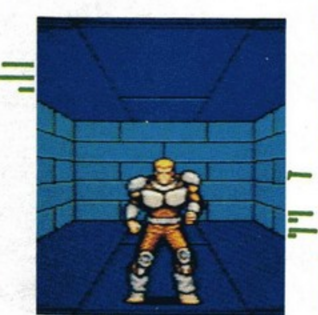


瀕死的聶羅

亞麗莎的近照

找到了忠實的朋友——貓

泰龍正在述說一些消息



被困在地下城的泰龍



化成飛馬的貓！



露絲終於加入歷險陣營

最後的挑戰！

啓始遊戲

北（向前）
（左轉）西——東（右轉）
南（向後）

平常在地面上時，可以用圓盤控制人物的移動方向；用①②鈕打開文字視窗，但在三度空間的地下城時，圓盤的操縱改爲括號內的移動方向。請注意：在穿越門戶或樓梯時一定得面向該門或樓梯口，不可以用後退的方式出入，否則會被擋住。

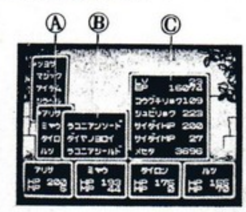
文字視窗一旦開啟之後，搖桿的操作就會轉成下圖的型態：

游標向上
向右切換文字顯示——向左切換文字顯示
游標向下

- ①號鈕：取消指令。
- ②號鈕：選擇指令。

在平常狀態下打開文字視窗，則畫面上會出現你目前所在位置的放大圖，左上角會出現下列五個指令，供你選擇：

1. リョサ：查看目前隊伍成員的基本能力，以及全隊所擁有的金額總數。如圖所切出的三個視窗，其代表涵義如下：



Ⓐ：選擇欲查看隊員。

Ⓑ：該隊員所擁有的武器、護甲及盾牌的名稱。

Ⓒ：個人能力狀況表，依序解釋如下：

LV ：等級。

EP ：經驗點數。

コウゲキリョク：攻擊能力，與所持武器有直接關係。

ツエビリョク：防禦力，與護甲及盾牌有關。

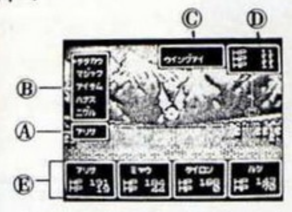
サイダイ HP ：生命點，等級越高點數越多。

サイダイ MP ：法力點。

メセタ：全隊的金額總數。

2. ₄ゾック：使用法術。
3. ワイテム：使用身上的物品。指定欲使用的物品後，又會出現三個選擇，依序爲使用、裝配在身上或丟棄（重要的物品是無法丟棄的）。
4. ツラベル：搜索所在之處。
5. セーブ：貯存遊戲進度。請小心，此時不論按①、②鈕，都代表選定的意思，無法直接按①鈕消除此指令。

除了平常狀況以外，戰鬥時也會出現文字視窗，各視窗代表的意義如下：



Ⓐ：現在行動的人物，每個人的行動戰略須個別指定。

Ⓑ：行動指令：

タタカケ：攻擊。

ㄅヅワク：施法。

アイテム：使用身上所攜帶的物品（此時無法裝配武器）。

ニゲル：逃路。

Ⓒ：敵方的名稱。

Ⓓ：敵方的生命點數。

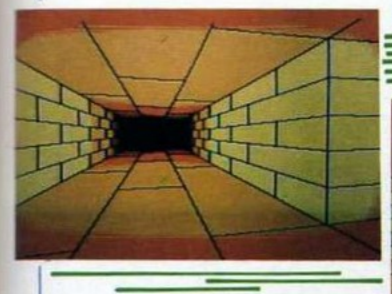
Ⓔ：己方的人數、生命點數及法力點數。

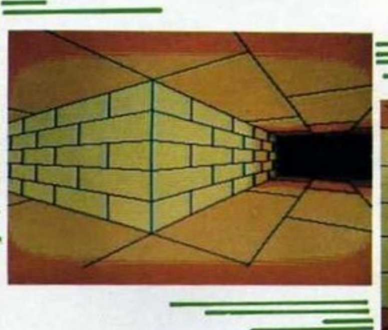
操作方法

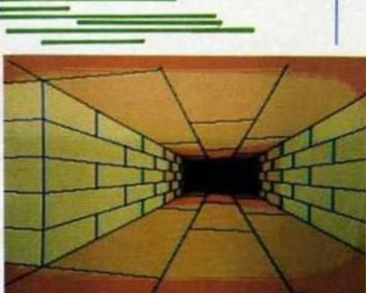
這一部份可說是解答篇了。若你想自己試試這個RPG 的話，最好別看，不過我想沒有人會按捺得住！

1. エスケ-プクロス：在戰鬥中使用，可以迅速逃離敵人的攻擊；和ラクスタ法術的作用相同。
2. サーチライト：照明用的蠟燭；為探索地下城的必備之物，每根蠟燭可持續到你離開地下城。
3. マヅツクハツト：和某種特定的敵人通話，可以避免一些戰鬪，ベヤラケ法術也有同樣的效果。
4. テレパシーボール：和特定的敵人作心靈溝通，テレパス法術也有同樣的效果。
5. トラソカーペツト：可瞬間回到剛才和神父談話的教堂前面，ドルーパ法術也能有相同效果。
6. パスポート：機票，搭乘宇宙客機時必備之物。
7. ロードパス：通行證，有了此物前往機場時才能通過守衛的檢查。
8. ツヨートケーキ：通過看守王宮地下道的機器人必備的物品。
9. ライトペソダソト：能夠產生恒定光源，且永不熄滅的照明工具。
10. ペロリーメイト：使生命點數恢復 10 點。

    ルオギニソ：使生命點回昇40點。
11. ガスクリアー：防毒用具，功效擴及全隊。
12. ポリメテテール：機油。
13. ラコニアソポツト：不詳，但可換取物品。
14. カーパソクアイ：高價寶石，可換取其他物品。
15. スーズフルート：笛子，吹了之後可脫離地下城或高塔，使用次







流暢的地下城捲動畫面

數不限。

16.ラエルマベリー：貓吃了會起變化……。

17.コソパス：通過樹林迷陣的必要用品。

18.タソヅヨソキー：開啟門戶的鑰匙，可使用無限次。

19.ダモアクリスタル：可抑制某個人的致命攻擊。

20.エアロプリズム：可看見肉眼看不見的。

21.ハブスビー：駕駛太空船的小機器人。

22.リウトケノテガ三：唯一能使露絲(ルツ)加入的文件。

23.三ラクルキー：可開啟任何門戶的鑰匙。

24.イクスプストーチ：溶解冰雪，大地春回的寶物。

25.ラソドマスター：履帶車，可在陸地上行走。

26.フローム ーバー：氣墊船，可行走於水面上。

27.アイステツカー：破冰車，能鑽破某些冰壁。

法術

法術共有十八種，除了第三位戰士泰龍(タイロソ)不會施法以外，其餘三位都精通於此道。





居住在地下城的法師

法術名稱	耗損法力點	功　　效
ヒール	2MP	使接受者的生命點回昇10點。
ドヒール	6MP	使接受者的生命點回昇40點。
リーバス	12MP	使死去的戰友復生，生命點恢復至上限值。
ワーラ	6MP	防禦牆，可彈開對方的攻擊。
ムワーラ	10MP	同上，但防禦效果更強。
フレエリ	4MP	攻擊，會射出兩枚火球傷害對方。
ヒユーソ	12MP	攻擊，產生的魔法旋風要比火球的威力大得多。
タソドレ	16MP	攻擊，發出的閃電會擊中對方的每一個成員。
テルル	2MP	使對方心理上產生恐懼感，導致對方防禦力下降。
ビソドワ	4MP	使敵人凍結住，在一回合的戰鬥中無法動彈。
バウマ	10MP	強化某一隊員手中所持武器，戰鬥完畢後自動失效。
ラブツト	2MP	開啟寶箱(可避免觸發任何機關)，或是封鎖地面上的陷阱。
ラワスタ	2MP	自戰鬪中逃開，但背後必須有退路。
スルト	4MP	可立刻離開地下城或高塔，回到地面上。
トルーパ	8MP	立刻自地面上回到上一次與神父談話的教堂前。
ベヤラワ	2MP	和特定的敵人通話，可避免戰鬪。
テレパス	4MP	和特定的敵人做心靈溝通，亦可避免戰鬪
ムオーデ	4MP	開啟附有法力的門。

戰略説明

在你玩這個遊戲時，一定要遵守下面幾個要點，否則會寸步難行。

1. 你必須和城鎮、村落中的每一個人交談，尤其是年老的長者。若交談時遇到反問情況，這就更重要了，因爲遊戲中的人物有理解的能力，如果你不和關鍵性的人物交談，某些重要的物品就不會出現。
2. 踏遍地下城的每一個角落；開啟每一個箱子。最重要的莫過於繪製地圖，以免迷路，光靠記憶力是行不通的。
3. 身上多少得帶著ペロリーメイト這種治療用品，在一些貧窮的村落中，乞丐很樂意用寶貴的消息來換取此物；而乞丐往往是關鍵性人物。

宣布事項完畢！現在，若你想自己試試，就此闔上「精訊電腦」吧！

①遊戲剛開始時，只有女主角亞麗莎一人。先到右上角的地下城，裡面沒有任何怪獸，只有一個箱子內有 50 元。

②出外找蒼蠅來練功。被打得差不多時，回到城鎮中，在出口左邊房間內的女士會免費替你療傷。城鎮西北方的房屋內有個中年人，他會送你一項寶物ラコニアソポット，別忘了拿。

③先購買一把價值 75 元的劍，然後出外殺蜻蜓，它比蒼蠅強得多，但身上的錢數更多。

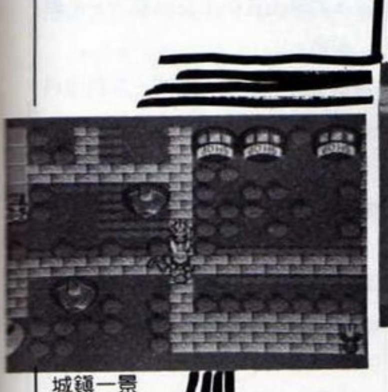
④存足200元之後，到右上角的海港都市購買通行證，你必須多向店主要求幾次，他才會賣給你。

⑤再賺110元，然後回城鎮，經由傳送帶到達機場，進入右邊的店裡。裡面的小姐會問你是否要買機票，回答"ハイ"（是）。然後她會問你有沒有做壞事，回答"イイエ"（沒有）；接著她又問你有沒有傳染病，當然是"イイエ"，最後她會再確認你是否要買機票。回答"ハイ"，機票就到手了，上飛機吧！

⑥到了沙漠星球後，進入三家店舖中最右邊的那家，店主會索價10元，以及你身上的ラコニアソポット來換取一瓶藥水。先拒絕（イイエ），然後老闆會再送你一隻貓，此時才能答應。接著你會看到亞麗莎和那隻神奇動物的對話，說明了藥水的用途。現在回到第一個星球吧！

⑦購買一些補充生命點數的物品，再買一、二支蠟燭，然後到南方的地下城。在裡面你可以找到聶維提過的泰龍（タイロソ），但被人施法凍在原地。把剛才取到的藥水潑在他身上，他就能恢復自由之身，並加入你的行列。

⑧在地下城的另一側有個箱子，裡面放了コソパス這項物品。若沒



城鎮一景

乘坐履帶車在陸地上移動



毒霧區中的敵人



沙漠中的人馬騎士，十分難對付！



露絲的老師，他會給你一項測驗。



冰原星球的怪物

有泰龍的協助，無法找到箱子。

⑨進入地下城南方的村落，打聽鑰匙的下落。

⑩回到剛開始的城鎮，進入右上角的地下城，裡面可以找到ダソヅヨソキー這把鑰匙。

⑪有了鑰匙之後，你必須到最右方的地下城底對付一群骷髏兵（約在第四層，總數2～4隻），殺死他們之後可拿到一項武器給貓用，從此之後，它的攻擊方式就變成了交叉攻擊了。

⑫到最北方的地下城（沿著海岸與城牆邊北上）底層，去購買ツヨートケーキ這項物品，價值 280 元。之後，回到機場，前往沙漠星球。

⑬到沙漠星球機場旁的城市內，用鑰匙打開中央的鐵門，進去之後會有個機器人擋路，只要把ツヨートケーキ送他，他就不會再爲難你。繼續向前走，就可以抵達王宮前面。

⑭覲見國王後（事實上我也不知道他是不是拉西克）之後，他會送你ソウトクノテガ這三項寶物，然後招待你們睡一晚。麻煩事來了，一隻生命力高達255點的怪獸前來攻擊，不論贏或輸，國王都會救活你們。

⑮離開城市，進入沙漠。沿著沙地向北邁進，不難找到一座地下城。女法師露絲就在第二層，看見國王給的物品，露絲就會加入隊伍了。

⑯回到巴魯馬星球的機場，在左下角有一個地下道，得集四人之力才能進入。地下道的另一端出口在一個村落內（稱它A村吧！），現在離開村落。

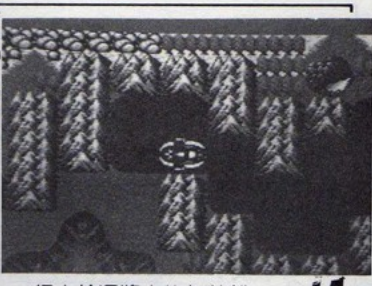
⑰沿著海邊南行，然後轉入左邊山脈的缺口，不難看到一座像監獄的建築物。進去裡面殺死一個骷髏兵，然後與每一個人交談，其中有一位博士，是你此行的主要目的。

⑱回到A村中央的屋子去看看，博士會站在裡面等你。再進入右上角的地下道（通往機場），與裡面的少年交談，然後回到A村，看看少年是否到了博士右側的屋內。

⑲多和博士及少年交談幾次，離開村落。

⑳沿著海岸向南走到底，然後向西走，最後轉向北。你會看到一大片泥漿，通過時（會受傷！）須注意全隊人員的生命點數，接著進入河邊地下城入口。

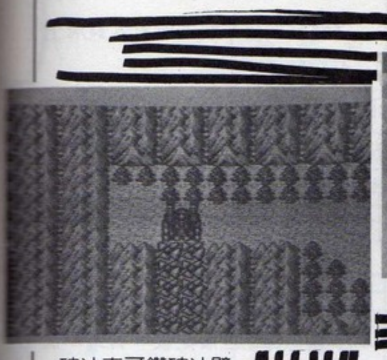
㉑設法找到另一邊出口。出來之後位於河的對岸，向右走，然後靠著海岸線繞一圈，即可到達另一村落。

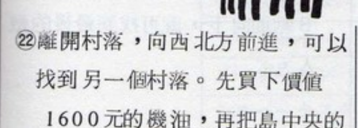


行走於泥漿上的氣墊船



冰凍的聖樹





破冰車可鑽破冰壁

㉒離開村落，向西北方前進，可以找到另一個村落。先買下價值1600元的機油，再把島中央的怪物殺掉。

㉓依原路繞回地下城入口，進入南方地下道入口旁的貧民村。村內有一幢藍色大門的破屋，進入裡面會看到一堆廢鐵。使用機油後，廢鐵堆內會鑽出一個小機器人。

㉔回到A村，和博士交談幾次之後，走到村落西邊出口和站在路中的乞丐談話。若你一切條件符合，他會讓你過去；另一邊是艘太空船，由小機器人負責駕駛，可來往於三個星球之間。現在，先飛往沙漠星球。

㉕這艘太空船降落在一個村落旁。和村落的人交談之後，離開村落往西南方走，可以找到另一個村落，但却被石頭及湖水包圍住了。唯一的入口是南方的地下城。

㉖在地下城中有隻藍紫色的巨龍，宰了它可取得カーバソクルアイ這塊寶石。現在進入村落內，購買價值5200的履帶車。

㉗有了履帶車可以穿越地上的蜘蛛洞，任你馳騁於星球中。

㉘在沙漠中湖泊南方有一個地下城，底層有一個法師，他會找法師一對一單挑，打敗他之後，他會送法師一具強力護甲。

㉙回到A村，到左下角通道盡頭搜索，可以找到スーズフルート（笛子），它可以幫助全體脫離地下城（高塔）。

㉚記得第㉓步驟的貧民村嗎？在其中一個房間的廢鐵堆裡可以搜得氣墊船。

㉛有了船之後，即可在海上任意行動。海中有一個小都市，在其地下城中可買到防毒用具（價值1000元）。另外，海中也有一座高塔，塔頂有隻紅龍，殺死它後可以得到ラコニアソボツト，最好給亞麗莎使用。

㉜在沙漠星球上有一片毒氣沼澤。有了防毒用具後就可以進入該區的村落，與長老友談後到右方的湖泊去，使用氣墊船登上中央的小島。該島上有一個蜘蛛洞，在洞口的右下方搜索，可以找到ペルヤウスノタテ這面盾牌，只有泰龍拿得動。

㉝飛往冰雪覆蓋的提索利斯星。一下機的城鎮內可以買到サイコウオソド這項武器，是法師所能使用最强的武器。

㉞先設法了解附近的地形，然後儘量朝右邊走，找另一個村落。村子裡全部都是身材高瘦的外星人，你主要的目的是花12000元買台破冰車。在這個星球上某些冰

塊可以用破冰車鑽開。

㉟在提索利斯星上有座監獄般的建築，在裡面可以找到一件護甲，但得費點心神。

㊱在西北方有一座高塔，塔頂的外星人會把你身上的カーバソクルアイ換成イクスプストーチ。然後去找一棵冰凍的聖樹（須用破冰車才行），使用剛才換到的物品，聖樹會立刻解凍，並會落下一個果子ラエルマベリー。

㊲在冰塔左下角的地下城中，可以找到另一具甲冑，但是裡面的空間很大，要特別小心，否則一定會迷路。另外，在某個地下城中可以找到エアロプリスム，也是要用破冰車鑽冰才能到達。

㊳回到A村，在附近也有一座塔，殺死塔頂的蛇髮女之後，可以得到一柄威力奇大的劍，是泰龍的武器。

㊴在巴馬行星海港城市北方有座高塔，用法師的法術打開，進入塔中。

㊵在塔內你可以找到一把萬能鑰匙以及一個老人，該老人會問你一大堆問題，你必須一一地回答正確答案，才能得到他的禮物ダモアクリスタル。

㊶上到塔頂，先使用エアロプリズム，使天空之城出現在視線中，再讓貓服下ラエルマベリー，使之變爲天馬，載著所有人員飛上天空城。

㊷找到天空城的魔王之後，用バウマ強化泰龍和亞麗莎手上的劍，再盡全力打死它。

㊸現在進行最後一項任務。回到沙漠星球機場旁邊的都市，再去找國王，現在王宮下會出現一個地下城，掉下三層之後，會到一個凹字形的地下城，再到地下城的B點面向下，就可找到最後的敵人。



看守天空之城的火龍

飛往天空之城

盤據在天空之城的魔王

任務完成．凱旋而歸！

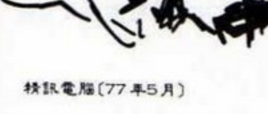
戰鬪用品種類詳介：

武器名稱	價格	出售場所	亞麗莎	猫	泰龍	露絲
ウツドケイン	25	アビオン	−1	—	−7	0
ショートソード	30	パセオ	0	—	−6	+1
アイアンアクス	64	エピ	—	—	0	—
アイアンソード	75	パロリト	+8	—	+2	—
チタニウムソード	320	パロリト	+17	—	+11	—
ニードルガン	400	エピ	—	—	+8	—
セラミツクソード	1120	パロリト	+27	—	+21	—
サイコウオンド	1200	スクレ	+6	—	0	+7
ヒートガン	1540	ウーゾ、ロアー	—	—	+20	—
サーベルクロー	1620	ロアー	—	+30	—	—
ライトセイバー	2980	ウーゾ	+42	—	+36	—
レーザーガン	420	スクレ	—	—	+40	—
シルバータスク	?	?	?	?	?	?
ラコニアンアクス	?	?	?	?	?	?
ラコニアンソード	?	?	?	?	?	?



護甲名稱	價格	出售場所	亞麗莎	猫	泰龍	露絲
アイアンアーマー	25	アビオン	—	—	0	—
レザークロス	28	シオン	0	—	−15	0
ホワイトマント	78	ロアー	—	—		—
ライトスーツ	290	シオン	+10	—	−5	—
トゲリスノケザワ	630	パセオ	—	+30		—
ジルコニアメイル	1000	シオン	+25	—	+10	—
ダイヤノヨロイ	15000	パセオ	+55	—	+40	—
ラコニアノヨロイ	?	?	?	?	?	?
フラードマント	?	?	?	?	?	?

〈下轉96頁〉





/凌依

凌依頻道

第三課　淺析電腦的結構原理

少了硬體則軟體就沒有了工作場所；缺了軟體則硬體沒有可遵行的工作命令，只是一堆無用的零件。

一部完整的計算機系統可分爲兩部分：一爲硬體（ Hardware ）；二爲軟體（ Software ）。

Hardware 的原文意思是工具 、五金。所謂硬體是指組成電腦的各種機器設備而言，其構造非常複雜，包括輸入（鍵盤、老鼠、讀圖機、繪圖板）、輸出（顯示幕、列表機）、記憶（ RAM、ROM ）、計算、邏輯、控制等五個單位，有關於這些設備的設計、改良、修理及維護，乃是硬體的研究範疇。

Software （軟體）是指使計算機執行工作的程式而言，這包括了與硬體比較接近的系統軟體及我們實際需要的應用軟體。

硬體與軟體都是計算機系統不可或缺的要件。少了硬體則軟體就沒有了工作場所；缺了軟體則硬體沒有可遵行的工作命令，只是一堆無用的零件，所以二者必須互相配合才能發揮功用。硬體與軟體的關係若以人體作爲比喻，則硬體有如身體而軟體則爲智慧及精神。沒有了智慧及精神的身體如同一個四肢發達的白痴；但空有精神而無肢體則形同孤魂野鬼。一般說來，硬體是可見的而軟體是不可見的，但軟體若以不同的形態出現，就可能作用於螢幕、磁碟機、印表機、機器人等設備上。

一部大型的計算機擁有數個工作點，部分處理複雜的運算，部分負責瑣碎的工作。

電腦的硬體結構在原理上說來與人類的機能相當類似，通常依處理功能可區分爲下列五個單位：

(1)輸入單位（ Input Unit ）：就好像人的眼睛、皮膚、鼻子和耳朵接受外界的資料。

(2)輸出單位（ Output Unit ）：像人的嘴巴、手等，傳遞訊息。

(3)記憶單位（ Storage Unit ）

(4)計算及邏輯單位（ Arithmetic Logic Unit）：(3)與(4)就如同人的頭腦一般，可記憶及思考事件。

(5)控制單位（ Control Unit ）：就像人的小腦及中樞神經控制人肢體的動作。

以上的控制、記憶及計算邏輯三個單位通常合併一起，稱爲中央處理機（ Central Processing Unit, CPU），是整個電腦的核心。

輸入與輸出兩單位是屬於輔助性質，故合稱爲輔助設備（ Auxliary Equipment ）或周邊設備（ Peripheral Equipment ），這些單位之間的連繫是經由通路（ Bus ）完成。有些計算機的輸入及輸

出單位與中央處理機的距離太遠，如將資料直接傳送，信號往往損耗過大，且易被干擾，浪費中央處理機之執行時間，所以必須加上通訊單位（ Communication Unit ）。

最近的趨勢是將各部門的工作交給各處理機去執行，如此的分工會增加整個計算機系統的效率。許多有通訊網路的電腦系統採用的分散式計算（ Distributed Computing）就是這種觀念的延伸。簡單的說，電腦的工作常可區分爲好幾個獨立的小項。所以某些小項就可用許多處理機同時處理，而不必一個一個輪著來。

以一部大型的計算機來說，它有數個工作點（ Work Station ），一些複雜的運算可交給大型計算機去做，而一些瑣碎的工作就可讓連線的小型計算機去做。因此一部大計算機應付數十倍以上的工作點都還綽綽有餘呢！

讀者也許開始形成了這麼一個想法：有幾個電子單位在電腦裡面，各司其職，做著人類賦與它的使命。事實上，各單位分散在整個電腦系統內（這點就和人不同了，人的大腦不會分散在全身各處），沒有一定的形狀和範圍，有時還有一大堆線路連接各單位傳送訊號。

最後我做個結論，一部電腦的功能操作有下列四步驟：

(1)由外界接受資訊（程式或資料），經由輸入單位讀取的資料層先存放在記憶體上。

(2)資料處理時則根據程式定義的步驟，由記憶單位上讀取資料，交由ALU來處理運算。

(3)處理完畢的資訊經由輸出單位送出計算機外。

(4)所有計算機內的活動，皆由一控制單位來執行協調連繫等工作。

電腦早已脫離純數學計算的範圍，而各行各業藉由各式套裝軟體的運用，大大提高了工作效率。

發明電腦原本是爲了解答數學難題，如今它的使用範圍遠超過了數學計算範圍，各行各業皆用電腦來提昇工作效率，例如刑警可用電腦協助偵查罪案。農場用電腦分析飼料及乳牛品質，使牛乳產量增加。醫學上用電腦協助診斷，可精確快速的查出病源對症下藥，交通上用電腦來測知車輛流量，以控制燈號，保持交通流暢。工廠藉電腦來控制生產程序及品質，以降低成本提高產量。企業界利用電腦處理瞬息萬變的大量資訊，取得先機。而太空探險的驚人發展，更仰賴電腦的輔助。

以上的例子，軟體位居功不可沒的地方，軟體是指一切使用電腦的方法和技巧，包括程式指令、文書說明、操作方法等都屬於軟體。軟體又可分爲系統軟體和應用軟體二類，系統軟體包括操作系統（ Operating System ）、程式語言（ Programming Language ）及公用程式（ Utility ）等，通常是在租購電腦時，由廠商所提供裝置的，就像一個人與生俱來的腦力和智慧。但一個人要想成爲有用的人才，光靠天生的智慧是沒有用的，必須運用智慧學習各種專業技能，如財務會計、人事薪工、物料管理等。而應用軟體就是配合業務需要，利用系統軟體所設計出來的，如財務會計系統、人事薪工系統或物料管理系統等。

由於個人電腦的風行，使得個人電腦軟體市場競爭日趨激烈，現有的軟體可說不勝枚舉，茲介紹幾種比較常用的套裝軟體如下：

一應用軟體

(1)Wordstar ：

由美國Micropro 國際公司發行，是一種英文的文書處理程式，可讓使用者很方便地編輯、修改及製作文書資料。

(2)Lotus 1-2-3 ：

由Lotus Development 公司發行，它是一套

可做財務分析、繪圖和檔案管理等多功能的套裝程式，也是1984年該類產品在十六位元上最暢銷的軟體。

(3)Multiplan：

由Microsoft 公司發行。它主要用於財務分析的處理。

(4)Visicale：

由Visicorp公司發行。也是用於財務分析，是此類程式八位元微電腦上最暢銷的軟體。

二公用軟體

(1)DBASE Ⅱ／ DBASE Ⅲ Plus ：

由Ashton-Tate公司發行。它是一種資料庫管理的套裝程式，可幫助使用者以最簡單的方法，最快速的速度來達到資料管理的目的。

(2)Microsoft BASIC：

由Microsoft 公司發行。它是BASIC 程式語言的編譯器，曾是美國ANSI鑑定為最具標準，功能最强的一種BASIC編譯器。（註：Microsoft 公司也參與ANSI的審核工作，所以這審核結果……）。

(3)Turbo PASCAL：

由Borland公司發行。它是PASCAL 程式語言的編譯器，功能强且編譯迅速，是一種學習和生產製造皆適合的編譯程式。

(4)Aztec C：

由Manx Software System公司發行。為一可移植性相當高的C語言編譯器，在IBM PC、Apple Ⅱ系列、Amiga及CP／M-80等操作環境皆可使用。

三系統軟體

(1)Apple DOS：

由Apple電腦公司發行。專供Apple Ⅱ系列的電腦使用。

(2)Concurrent CP／M-86：

由Digit Research發行，供16位元CP／M使用，具有多視窗功能的作業系統。

(3)MS DOS：

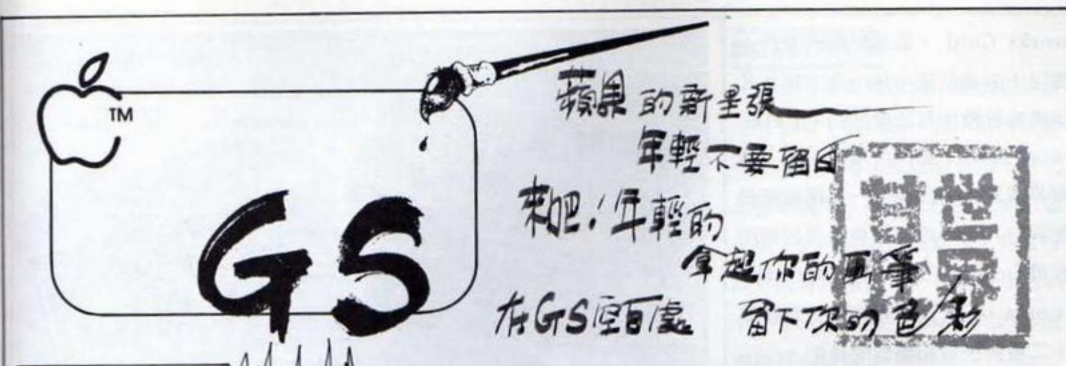
由Microsoft 提供。由於IBM PC 系列使用此種作業系統後，使得MS／DOS廣為流行。

〈上接93頁〉

盾牌名稱	價格	出售場所	亞麗莎	猫	泰龍	露絲
レザーシールド	30	カミニート	＋3	—	＋3	—
アイアンシールド	310	エビ	—	—	＋8	—
ボロンシールド	520	カミニート	＋15	—	＋15	—
セラミツクノタテ	1400	カミニート、ウーソ	＋23	—	＋23	—
アニマルグラブ	3300	スクレ	—	＋40	—	—
レーザーバリア	4800	アビオン	＋30	—	＋30	＋30
ペルセウスノタテ	?	?	?	?	?	?
ラコニアシールド	?	?	?	?	?	?
?シールド	?	?	?	?	?	?



/ 葉堂祺



⊙甘比消費熱線

■新生代的雷射印表機

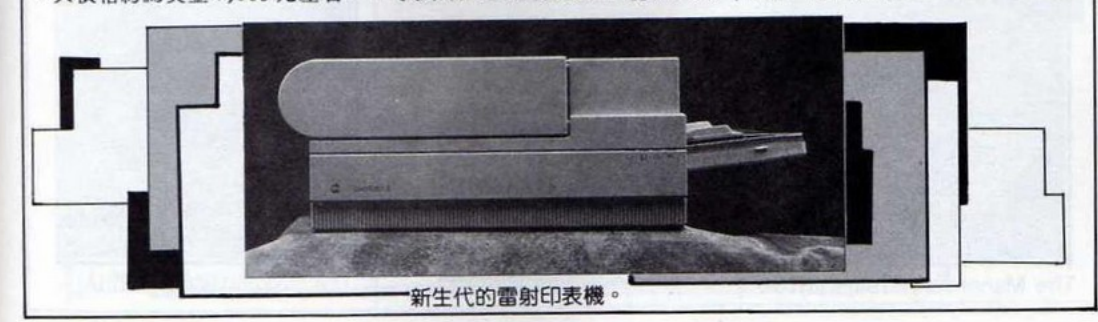
Apple公司現在又推出三種新型的專用雷射印表機（Laser Writers），分別為Ⅱ NTX、Ⅱ NT、Ⅱ SC 三種；在這三種Laser Writer Ⅱ系列中，以Ⅱ NT最受矚目。它算是最基本的快速Laser Writer Plus，而且將來可能成為生產線上主要的新機型。它的ROM含有最新版的Post Script Page Description Language，以及2 MB的RAM。而其價格在美金5,000元左右，比Laser Writer Plus 便宜，但功能較强。

第二種新型的印表機為Ⅱ NTX，其價格約為美金6,500元左右，它是一種快速Post Script印表機，由68020來驅動，處理速度為16.67MHZ（Ⅱ NT 型是用 68000 來驅動，處理速度為12MHZ）；同時它還有記憶體擴充的能力，甚至連SCSI卡連結器也有，如此便能夠與硬式磁碟機連接，儲存使用者自行設計的字型。Ⅱ XT和ⅡNTX兩種都是Apple Talk 式的印表機，所以ⅡGS 的桌面系統應用程式，所採用的標準Laser Writer Drive功能，也可以驅動ⅡNT 和Ⅱ NTX。

第三種新的Laser Writer是Ⅱ SC 型是最經濟的一種，功能也相當强，它的售價約美金3,000元，可以與Ⅱ C除外的其他Apple Ⅱ系列電腦配合使用。事實上，ⅡSC適合GS 使用，因為想要印出影像圖片，還必需有充足的記憶體以供驅動程式使用，而GS本身就具有這項優點。ⅡGS 並不是一種Post Script 型印表機，所以大部份的版面編排必需由電腦來完成。而這三種雷射印表機除了主機板外，其他部份的設計均相同。如此一來，想從Ⅱ NT型升級為Ⅱ NTX型就很簡單了，只要將母板抽出，換入新的母板即可；同樣地，也可以將Ⅱ SC升級為ⅡNT或是ⅡNTX型。

■只要40元，讓你的繪圖軟體升級

Works Plus 之後，於1988 年又推出一個超級繪圖軟體——Paint-

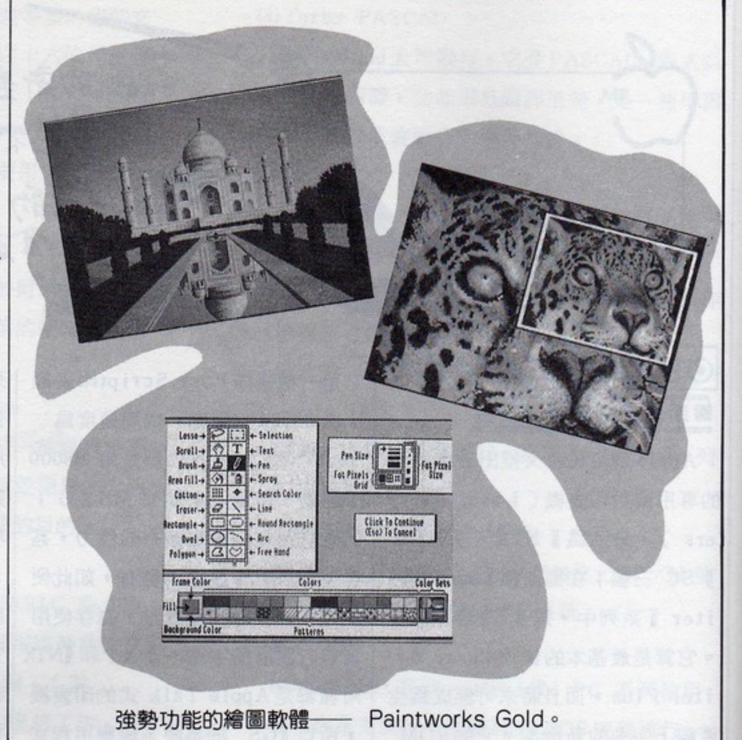

新生代的雷射印表機。



works Gold 。這個軟體擁有八十種以上的新功能，其中卅五種是其他繪圖軟體所無法做到的。Paint work Gold 能與所有的ⅡGS 圖案格式相容，但沒有一種繪圖軟體能與它相比；即使號稱最强的繪圖軟體Deluxe Paint Ⅱ，與Paint-works Gold比較起來，仍然缺少十二種與後者相類似的功能。

如果你擁有任何一種G S的原版繪圖軟體，只需要花費美金 40元，連同原版軟體寄到Activision公司，即可獲得新的Paintworks Gold；如果你擁有Paintworks Plus ，則只需要花費美金20元。Paintworks Gold 是需要最少有1.25MB以上的RAM。

Paintworks Gold
The Gold Standard,
P.O. Box T,Gilroy
CA 95021-2249



強勢功能的繪圖軟體── Paintworks Gold。

■物美價廉的相容印表機

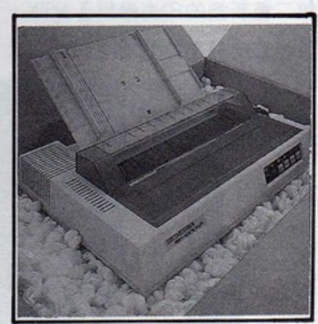
Apple公司的產品一直都走高價位的路線，常令人卻步；但有些設備又是必需品，這眞讓人感到「錢到用時方恨少」。如果你正準備購買ImageWriter Ⅱ，請先看完我的報導再做決定。目前有Mannes-mann Tally公司推出MT 85 和MT 86這兩種相容印表機，以及Seikosha America，Inc. 推出SP-1000AP 型相容印表機。這幾種印表機的文字印出品質，請參見附圖；速度比率，見表一；速度測試，見表二。

MT85 & MT86
Mannesmann Tally
8301 South 180th Street
Kent,WA 98032
MT85 US$499;
MT86 US$699

SP-1000AP
Seikosha America, Inc.
1111 MacAthur Blvd.
Mahwah,NJ07430
售價 US$299



The Mannesman Tally的MT85。



The Seikosha的SP-1000AP。

FOUR PRINTERS' TEXT-CHARACTER QUALITY

ImageWriter I draft mode

```
This is pica (10 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

This is elite (12 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
```

ImageWriter II draft mode

```
This is pica  (10 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

This is elite  (12 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
```

ImageWriter II near-letter-quality mode

```
This is pica NLQ (10 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

This is elite NLQ (12 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
```

MT85 draft mode

```
This is pica (10 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~0

This is elite (12 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~0
```

MT85 near-letter-quality mode

```
This is pica NLQ (10 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~0

This is elite NLQ (12 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~0
```

SP-1000AP draft mode

```
This is pica (10 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

This is elite (12 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
```

SP-1000AP near-letter-quality mode

```
This is pica NLQ (10 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

This is elite NLQ (12 cpi)
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^_`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
```

四傑在文字成品上的比較。

■GS的冷風扇

GS的電源供應器，雖然在設計上可加裝一個風扇，但一般人大都不願加上Apple原廠的風扇，原因是價格偏高，效果又不好（會影響主機）。現在有兩家廠商，為GS設計出專用風扇。（System Saver ⅡGS及The Conserver ）改善以往的缺憾。

System Saver IIGS
Kensington Microware,Ltd.
251 Park Avenue South
New York NY 10010
售價 US$99.95

The Conserver
MDIdeas,Inc.
1163 Triton Dive
Foster City,CA 94404
售價 US$129.95



表一：速度比率

ImageWriter II	250 cps (draft) 180 cps (corr.) 45 cps (NLQ)
ImageWriter I	120 cps (draft)
MT 85/86	136 cps (draft) (NLQ speed not listed)
SP-1000AP	75 cps (draft) 15 cps (NLQ)

表二：速度測試

Action Performed	ImageWriter I	ImageWriter II	MT85	SP-1000AP
Print a IIGS super-hi-res picture	128 cps	117 cps	155 cps	265 cps
Print a six-page word-processing document with AppleWorks	167 cps (draft)	98 cps (draft) 124 cps (corr.) 511 cps (NLQ)	173 cps (draft) 547 cps (NLQ)	321 cps (draft) 1243 cps (NLQ)
Print a double-hi-res picture with Graphic Edge	184 cps	92 cps	1248 cps	230 cps





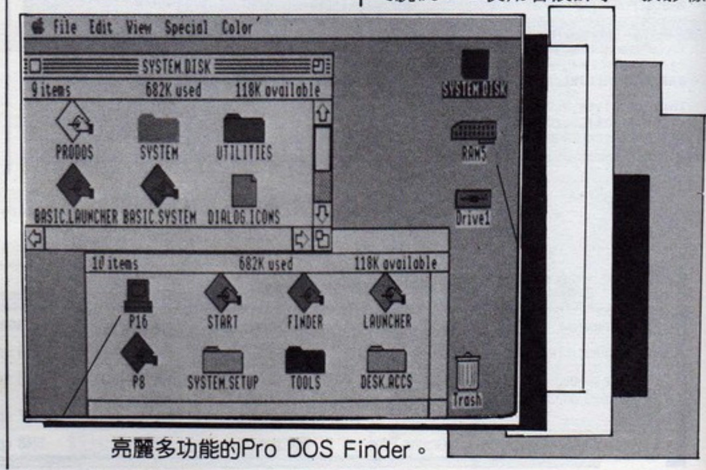
GS冷風扇新品：System Saver ⅡGS(左)和The Conserver(右)。

⊙甘比新口味櫥窗

ProDOS Finder 是一個新的GS桌面處理程式，它擁有麥金塔式和老鼠介面的特點，可以很簡單地掌握磁片、目錄和檔案，只要處理在螢幕上代表它們的圖案之步驟即可。此外Finder 程式可放在最新版的Apple's ⅡGS System Disk V3.1上，配合01版的ROM使用。

在這個新磁片上，START 是一個簡短的檢查啓動程式，它會檢查有用的記憶體爲多少，然後再決定載入51 K的Finder或是6 K的Program Launcher。如果找不到START 這個檔案，作業系統Pro DOS 1.3 會找尋檔案名稱結尾爲SYS16（16-bit 程式），或.SYSTEM（8-bit 程式）的檔案來執行。

Finder 無論在使用方法上和外觀上，都與Mac Finder 相像。例如採用下拉式菜單，一個垃圾桶可以刪除檔案，磁片圖像可以打開一個視窗，以顯示磁片檔案和檔案夾，做click 動作可以選擇一個或多個檔案，做Double-Click 動作可以打開一個磁片、檔案夾或是執行該程式。同時Finder 的色彩使GS看起來更亮麗：十六種深淺不一的調色板用來指定檔案的顏色，位於Menu-Bar 的蘋果標幟，也是以彩色條紋方式顯示。



亮麗多功能的Pro DOS Finder。

Finder 程式令使用者興奮是因爲：它加强了磁片和檔案的公用程式能力，像簡化拷貝和格式化的手續等等。

Finder 1.0 雖不完美，但對GS系統軟體的設計而言，已經向前邁進一大步。今來的改良會依ProDOS 16V2.0而定。因爲2.0版才是眞正的ProDOS 16 ，它是用16-bit 碼編寫，有65C816 令人滿意的執行速度，而且內建的磁片格式化功能，也提供線上設備無限制打開檔案的功能。所以讓我們期待新的2.0版ProDOS 推出吧！

⊙甘比的軟硬體宴饗

如果能將影像傳入GS中，就可以將診貴的圖片保留住，那麼要做一份圖文並茂的報告也不是件難事吧！但影像輸入的設備是否很昂貴呢？其實不然，AST Research公司就爲GS使用者設計了一張影像



其定價爲美金 295 元，有些軟體銷售專賣店還壓到美金　219 元，比起在ＰＣ上相同的設備，可算是便宜了。

AST-Vision Plus 是一張可從彩色攝影機或錄放影機，捕捉黑白或彩色影像的値析卡，它是直接利用類比的訊號（NTSC），經過一個ＡＤ轉換後將資料影像數值化。AST-Vision Plus 的套裝產品，包括有一張 10 吋長、2.75 吋寬的値析卡（這張卡可挿到ＧＳ內的任何一個擴充槽上）、連結排線接頭、啓動軟體（Vision Effect）和使用手册。

在 320 × 200 的黑白模式下，AST-Vision Plus 每秒掃描十五個圖影（15 scans ／ second）；在 640 × 200 的黑白模式下，每秒掃描七個半圖影；在 320 × 200 的彩色模式下，每秒掃描五個圖影。

系統軟體提供幾種數位値析方式，供使用者在螢幕上修改所掃描的圖案。在 320 × 200 的模式下有二、四、八或十六層的明亮程度可選擇、在 640 × 200 的模式下只有二或四層的明亮程度能力。



該卡的轉換操作方式很容易，只要按下空間棒，就可以將影像靜止（不過以錄影機於靜止畫面時不會有雜紋出現爲佳，雖然影像放映中也可以傳入，但效果不好），待影像傳入後，就可以依照個人喜好設定亮度及對比。而調整的工作可以用老鼠來控制，老鼠向上滑可增加對比，向右滑可增加亮度。系統軟體還可以讓你取互補色、放大作點像修改或縮小影像。

系統磁片還提供了調色盤的功能，有十六種顏色可供攝影機作焦距調整時的影像靜態分析用，而這十六種色彩都是一般物體常見的色彩。經過修改後所保存到磁片上的圖案，是以未壓縮的方式儲存，所以可以配合其他繪圖程式使用。

⊙甘比技術講座

由於ＧＳ的Mega Ⅱ晶片，是Ⅱe 全部線路的濃縮晶片，故在Ⅱ＋、Ⅱe 軟體的相容度上，難以達到 100 ％相容。另外筆者考期將近，技術講座部份將暫停編寫，待考試結束後再恢復。

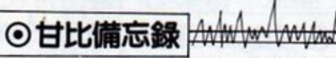




AST影像値析卡的示範畫面。

⊙甘比的小秘密

ＧＳ本身有 80 行卡， 要進入該卡除了打 " PR#3 " 的指令外，也可以按 ESC - 8 進入。在監督程式下，我們可以觸動軟性開關打開圖形頁，但超高解析圖形頁要如何做呢？很簡單，只要打 "CO29: A3" 即可打開，要切換到文字幕時，只要按下 CTRL - T ，再按下 RETURN 鍵就能回到文字幕。



⊙甘比備忘錄

為了配合「精訊電腦」雜誌的編輯方針，筆者所開的「甘比世界」ＧＳ專欄，將走商品報導路線。故筆者希望讀者來信請以詢問商品事宜為範圍，牽涉到技術性問題恕難於雜誌上回答，其他問題筆者會私下回覆。

另外許多讀友來信詢問台製Ⅱe是否能升級為ＧＳ的問題，筆者在此向大家說明：由於Ⅱe 的母板必需要寄回美國總公司，故台製板子是無法接受升級行動。





/蔡承澔

詭譎的黑暗之王

暗夜世界事離奇　穿越鏡面鬥黑影

■前言

一陣冷風吹亂了你的頭髮，在道路的盡頭有一棟古老的塔樓，它以前的主人是你的祖父，而如今這棟塔樓的繼承人卻是你了。

站在塔樓前，你想起祖父曾經告訴你一些有關於時間旅行、神聖的宗教以及魔法的事情。

沿著一座生銹的廻旋梯爬上來，你來到書房，突然發現書架上有一本書放反了，於是你拿起那本書，將它放回正確的位置。這時候書架居然向左方滑開了，露出一條黑暗的通道，在通道的盡頭有一間小小的密室，密室中有一面奇怪的鏡子。

當你走進通道後，書架居然又自動移了回來，只好走進密室四處看看，結果發現書桌上有一本你祖父的日記，雖然它已經破舊不堪了，但是由它片片斷斷的文句中，你知道了一件沒有人會相信的事情——一個用鏡子相連的神壇世界，你抬頭看了看那面鏡子，它正閃爍著奇怪的光芒，在鏡子的另一邊，善良和邪惡正在不斷的爭戰……

■遊戲配備

* Apple Ⅱ以及相容機型，64 K以上。
* 一台磁碟機。
* 一台顯示器。
* 一張白紙（用來繪製地圖）
* 一本英文字典

■進入遊戲

將磁片放入磁碟機並打開電源。待畫面出現後，你可以選擇：

A：調整顏色，如果你使用彩色螢幕，可以選擇這一項將顏色調整得比較好看。

D：示範畫面，程式會自動進行迷你冒險遊戲，當你想要回到主畫面時，只要按下任何一鍵，就會回到主畫面。

M：迷你冒險遊戲，讓對文字遊戲不熟的人，可以先進行一次訓練。

S：開始遊戲，有三種選擇——

- N：正常的情況。
- E：較簡單的狀況。
- R：會將物品放置的位置加以改變。

■移動鍵

利用N、E、S、W來表示方向的移動，或是用F、B、L、R來表示前進、後退等方向。因為在遊戲進行時，人物並不是一直都面向北方，所以有時會無法確認方向。要向上爬時用U，向下時用D。

■基本指令及遊戲存取

Look：看清四周，使你確認你在那裏。

Look Ground：看看地上有些什麼物品可以抬起。

Say：和人物談話。

Get：拿起指定的物品。

Drop：放下某些物品。

Inventory：檢視目前身上有什麼東西。

本程式中可以存入八個不同進度的遊戲，在任何時間只要打入Save Game，再輸入一個號碼，目前的進度就會存入磁片中，如果要再取

出，打入Load Game 即可取回。

■遊戲的迷你解答

Go North（向北走）
Go East（向東走）
Go North（向北走）
Look Ground（看看地上）
Get Bowl（拿起碗）
Go South（向南走）
Fill Bowl with Pool（用碗到水池中取水）
Go South（向南走）
Go East（向東走）
Enter Tree（進入樹洞）
Down（向下走）
Get Torch（拿起火把）
Throw Bowl on the Worm（把碗丟到蟲的身上）
Forward（向前走）
Forward（前進）
Up（向上走）
Light Altar with Torch（用火把點燃神壇）

■評論

這個遊戲的音效是一般文字遊戲所沒有的。在開始時，你可以聽到鐘擺的聲音，在遊戲進行時，也有許多特殊的音效，實爲不易。而遊戲本身也分爲三種等級，當你完成一遍後，甚至可以將物品以亂數方式重新放置，讓你有一次新的旅程，此舉使遊戲的可玩性又增高了。

■附錄 祖父的日記

1947年12月12日～1948年3月26日

第137次

我成功了嗎？這就是通往神壇世界的方法嗎？雖我已經失敗了一百多次，但是今天晚上我還要再試一試，如果成功了，我就可以掌握時間旅行的力量了。

第138次

法術成功了。在我施法之後，鏡子上閃爍著奇怪的光芒，我將手伸過去，哇！手居然穿過了鏡面。

第142次

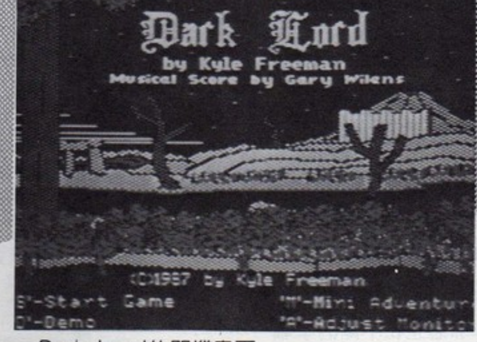
這個世界眞是太神奇了，當我由一份古老的文件中得知這個世界時



Krin的家



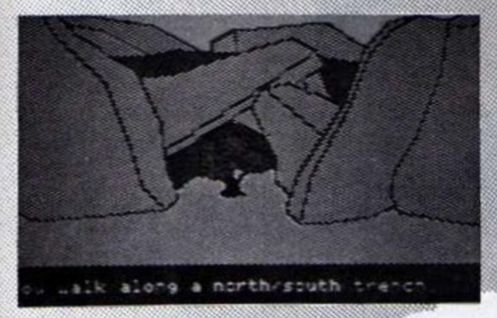
魔王Nequam的皇宮



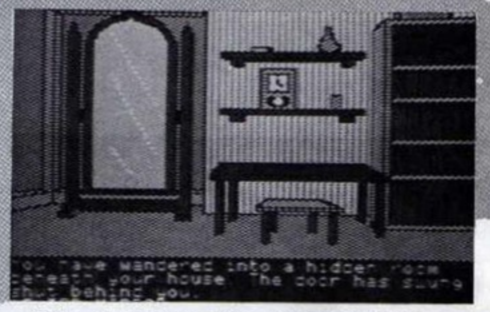
Dark Lord的開機畫面



漁夫，他會給你一些重要的資料。



一顆小樹擋在路中間，你要如何除去它？



秘室，打入Enter Mirror就可進入神壇世界。

，我並不相信，但是現在我站在這個世界中，突然感到一股神奇的力量。

第 160 次

今天我遇到了一個人，由他的口中我知道神壇世界本來是由一位善良的國王統治的，但是現在卻被國王的哥哥Nequam 控制了。這個人又說：「自從Nequam 由一個幻術師的手中得到了一個魔法護身符之後，他的魔力大增，可以毀滅任何他所接觸的東西。在王國中只有Kyron知道如何去消去他的魔力。」因此我要求他帶我去找Kyron。

第 163 次

Kyron看起來並不老，但是他所知道的事，沒有人比他多。我問他要如何消滅Nequam，他說了一些抵抗魔力的方法，這時候，一陣黑影在我們的身旁出現。「快逃！是魔王。」Kyron大叫，但是太遲了，一道光箭穿過了他的胸前，而後就倒下來了，而黑影也消失了。我走到他的身旁，他對我說：「我們的命運都掌握在你的手中，快喝下這瓶藥劑，再去消滅我們的敵人，不要…忘記了……它……的……護身……。」我看著他安祥的臉孔，心中不斷的後悔。我不知道Kyron 爲什麼選擇我來拯救他的人民，我只是一個局外人，一個由另一個世界來的陌生人，但我仍然希望Kyron 是對的。

第 165 次

當我將箭射入魔王的心口時，他發出了一陣慘叫，在他倒下後，我將他放入石棺並將它埋起來，經由鏡子再次回到地球上。

第 182 次

在回來的數個月後，我做了一個惡夢：Nequam 由石棺中爬了出來，藉著護身符的法力相助，他又恢復了以前的魔力，再次奴役整個神壇世界……。每次到了這個地方，我就醒來了，這個夢是眞的嗎？我已經太老了，無法再回到神壇世界去查看，但是我希望我的繼承人能再回去，如果這個夢是眞的，那就要再一次殺死Nequam，保持神壇世界的和平！

/張誠

IBM

一個神出鬼沒的影子武士
七尊法力無邊的鎮國神像
竊奪易　尋覓難





忍者出擊，勝敗難卜！

■**楔子**

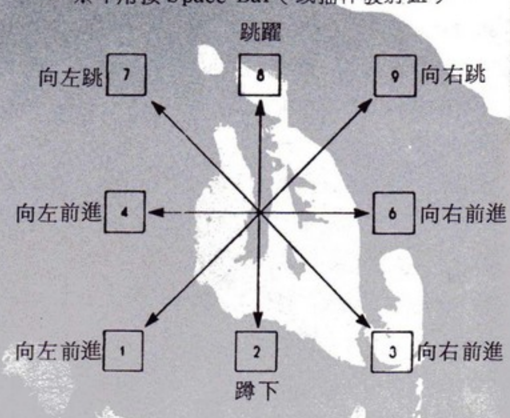
神出鬼沒的影子武士，你這回可遇上大麻煩囉！恐怕要到鬼門關去打個轉呢！因為歹徒奪走了奧蘭特（Orient）公主珍藏的七尊神像，並且把它們放在固若金湯的城堡中，大批的惡棍、會空手道的武師以及邪惡的忍者遍佈各處。要從他們手中奪回七尊有法力的神像可不是件簡單的事喔！

■**遊戲配備**

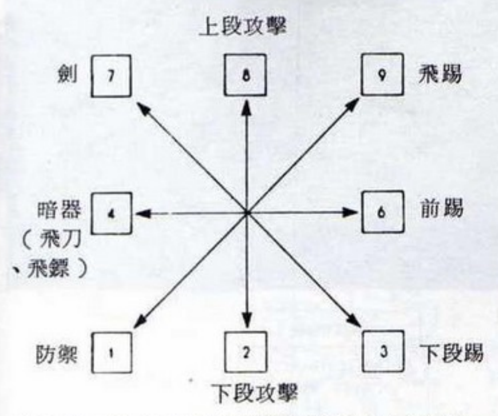
- IBM PC/XT/AT；256 K
- 單色或RGB顯示器
- 磁碟機一台
- 搖桿，可有可無

■**各式動作指令**

※不用按Space Bar（或搖桿發射鈕）



※需同時按下Space Bar（或搖桿發射鈕）

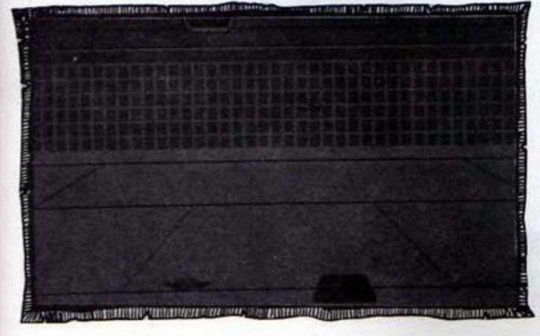


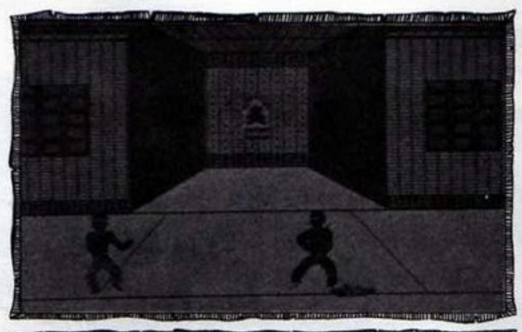
註：踢、用劍、用暗器及防禦鍵均隨忍者前進方向而左右互異。

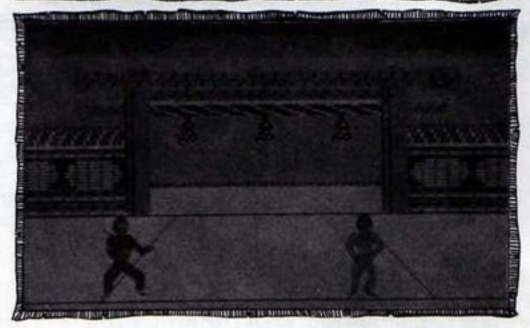
■前人的手諭

在你之前，我們也派出過其他的武士，嘗試同樣的任務。不幸的是他們統統失敗了，少數勉强回到這兒的武士，也都遍體鱗傷，奄奄一息。從他們臨終前的話裏，我們概略的瞭解了歹徒們的狀況，同時也繪出了一幅地圖。

不把密室算上，從外到內、自上而下，一共是五層，每一層又分成好幾個區域，包括房間、走廊等等。每個區域或多或少都有些惡棍、武師或忍者，三種對手中，惡棍是比較好對付的，他們多數只會徒手相搏，多打幾下就不行了；武師的力量畢竟大些，被打到的話，傷勢就會很嚴重；至於忍者，本







事大概都和你差不多吧?!我們也不知道他們確實的能力，因爲，我們派去的普通武士，大都在不知不覺中就被他們擺平了。對了！他們和你一樣會用劍，也會擲飛刀和飛鏢。

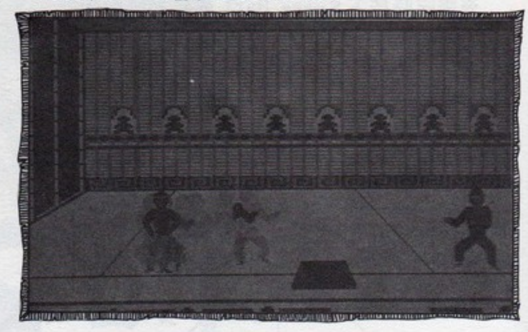
有一位武士說：他曾在一個房間內被五個敵人圍毆，當然是掉頭就跑，命總比面子重要多了。至於逃跑的方法可以跳到天花板的洞裏；也可以跳進地板上的洞中（這兩種逃法的結果是你即將進入的區域的敵人會增多），或是選擇最安全的方法——回頭跑。不過，以你的本事，即使是四、五個敵人，也可以用劍、飛刀、飛鏢與他們戰一戰！

每上一層樓，敵人不但比較多也强壯了不少。除非尋獲一尊神像，否則你就只有帶傷上陣了。前六尊神像散佈在這五層中，每一尊神像都有神奇的療傷效果。可惜，當不同的武士前往時，神像的位置也跟著改變。因此，我無法告訴你它們確實的位置，你得自己去找。至於第七尊神像，我們倒是確知

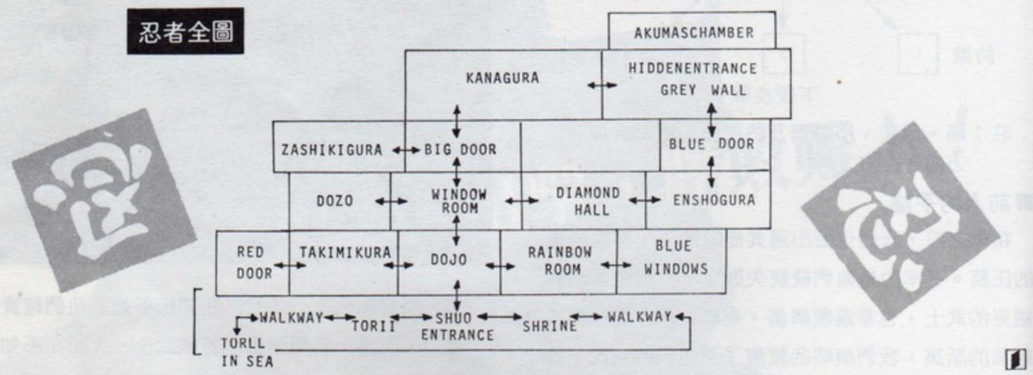
它被擱在頂層的密室中。不過，誰也不曉得該如何打開密門，恐怕是在找齊前六尊神像之後，才能憑神力打開！

聽說，你們在正式成為忍者之前，都要經過多年磨練，願你能完成一般武士所做不到的任務，替我們的公主取回神像。

前面就是歹徒們盤據的島嶼了，我不能靠岸，只能送你到這兒。這是公主為你準備的寶劍、飛刀和飛鏢，祝你好運！別忘嘍，如果成功了，可以從紅門跳下來，我會在這裏接應的！



忍者全圖



一個遊戲大家評

在迷人刺激的電玩世界裏，您是偏好艱難費思的角色扮演遊戲？抑是講究速度感追求單一目的的動作遊戲？說不定您是運動遊戲的高手，也可能是戰略遊戲的常勝軍！然而當您深入把玩一個遊戲，對她的一切瞭若指掌之餘，是否有提筆為文作評一番的衝動呢？

「一個遊戲大家評」正是精訊電腦最新開闢供玩家一抒已見的園地，每期由本刊選定一個遊戲，玩家就該遊戲的音效、圖形、故事性、結構性與吸引力等基本因素，參照本身的獨特見解，撰寫一千字之內的短評。讀者來稿未承採用者恕不退稿，如欲退件請加附回郵信封。「好東西要和好朋友一起分享」，那就請您告訴我們，「東西」好在那裏？

本期題目：忍者秘術

/李永治



「北與南」的反奴隸戰

它帶來了民主 它使得天倫重現

兄弟鬩牆

在十九世紀初期，北美十三州已興起了反奴隸運動，但由於南方各州尚需大量的黑奴，因此和北方各州形成對立；双方在國會中時有激烈的爭辯。一八六〇年主張廢除奴隸制度的共和黨總統候選人林肯・亞伯拉罕（Araham Lincoln）當選之後，南方各州立即宣布獨立，另外組成美利堅同盟（Confederated States of America），並選出西點軍校出身的戴維斯爲總統。過了一個多月，南方軍隊開始砲轟南卡羅林納州查理斯頓港口的孫特爾要塞，於是，歷時六年（1860～1865）的美國南北戰爭（美國內戰）就此開始了。

南北戰爭的規模之大，可算是空前；六年之中双方共發生了兩千次以上的戰鬥，其中有一百四十九次的戰役可算是會戰，共有五十萬的軍人因作戰而陣亡，而損耗的資源和金錢更是不計其數，戰爭時期的武器、工具和戰術也是前所未見的，因此美國內戰可說是現代戰爭的鼻祖。

「北與南」（Blue Power，Grey Smoke）就是Garde公司模擬南北戰爭時期各場精彩的戰役而特別撰寫的戰略遊戲，其作者就是設計「戰火線下」（Under Fire）的Ralph Bosson，因此遊戲中有許多地方沿襲了「戰火線下」的模式；除此之外，尚添加了許多指令和狀態，使得遊戲更具眞實性和戰略性。

「北與美」尚有一大特色，便是將內戰時期各場精彩的戰役節錄下來，你可以選擇Historical（歷史），則電腦會照著歷史上双方將領的戰略將戰役重演；而你可隨時改變任何一方的戰略，以得到不同的戰況和結果。或者，你也可以選擇Hypothetical（假設），和朋友或電腦爲敵，重新思考戰略，使南北双方以原來的部隊，再掀起另一次激烈的戰役，改寫戰果。

遊戲中也可以使用搖桿。這項便利的設計，使得你只需操縱搖桿，便能下達各項複雜的指令。由於本遊戲的難度較「戰火線下」高，剛接觸遊戲時，最好再三的閱讀說明書，並且多練習幾次，相信你很快地就能上手。趕快運用你的戰略頭腦，改寫美國南北戰爭的歷史吧！

基本配備

1. Apple Ⅱ+、Ⅱc 或 Ⅱe，64 K 以上。
2. 監視器一部，彩色更佳。
3. 磁碟機一台。
4. 「北與南」磁片一套。
5. 搖桿（非必備）。

如果你的搖桿不夠良好的話，最好還是使用鍵盤較佳。而如果你將 Z- 80 卡插在Slot ＃4 的話，最好拔起來，以免程式將之誤認爲魔音卡而「當機」。當你想Save 遊戲進度時，必須以一片空白磁片來儲存。

設定遊戲狀況

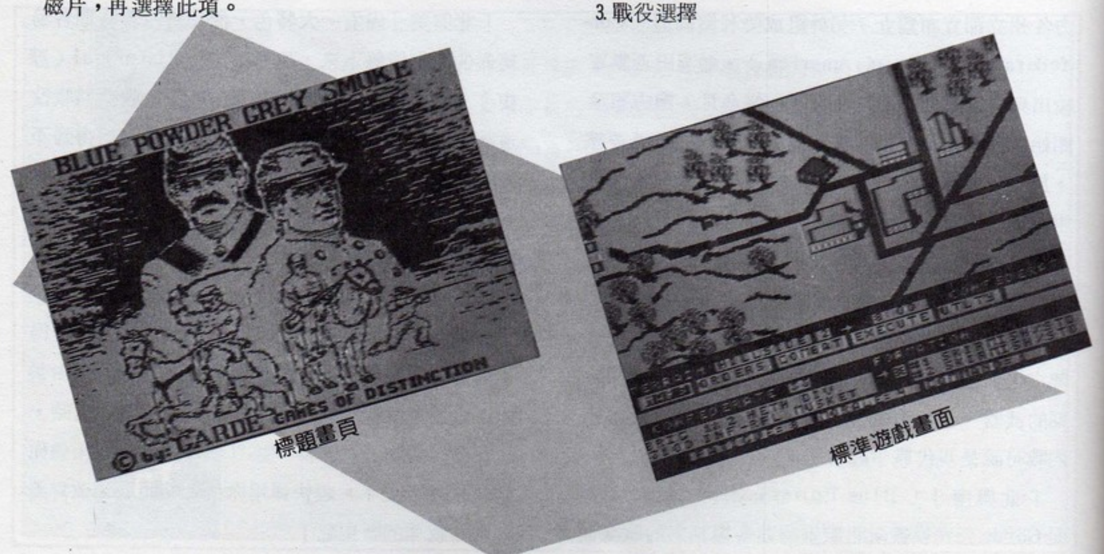
1. 設定

- Select a Scenario——選擇戰役
  當你想進入一場新的戰役時，你必須先放入Scenario 磁片（背面），然後選擇此項。
- Play a Saved Game ——繼續上次儲存的遊戲
  欲繼續上次未完的戰役時，則放入已儲存的遊戲磁片，再選擇此項。

2. 選擇戰爭模式

- Historical ——歷史上的戰役
  選擇此項之後，則南北双方的指揮官會依照歷史上的狀態再作戰一次；但你可在戰爭進行中隨時介入任何一方，然後依你的戰略構想重新發派作戰命令，改變双方的作戰方式。
- Hypothetical——假設的戰役
  將使南北双方的戰略思想完全改變，雖然双方兵力和佈署狀態和歷史上的戰役一樣，但双方的作戰命令已經變成各種不同的方式了。
- Clear Opening Order——清除原有作戰命令
  你可以取消 Union（北方）或 Confederate（南方）原先的作戰命令，使双方部隊必須接受新的命令（由電腦或玩家發出）才能夠有所行動。
- Accept/Reject Selections ——同意 / 取消選擇項
  當你對選擇不滿意或者不小心選擇錯誤時，可取消選擇，如果同意選擇的話，下一步就進入了戰役選擇。

3. 戰役選擇



標題畫頁　標準遊戲畫面

在「北與南」中共有九場戰役可供選擇：

- A Bugle at Dawn
- A Distant Thunder
- Duty Honor Country
- Rebel Yell
- Terrible Swift Sword
- Black Devils
- Burnsides Bridge
- Mr. Lincoln's Gun
- The River of Death

當你選好欲進入的戰役後，磁碟會開始讀取戰役資料，待讀取完畢之後，再將Master Game 磁片放入磁碟機，按下 ESC 或按鈕繼續。

註：對於剛上手的玩家而言，筆者建議選擇較簡易的A Bugle at Dawn 戰役，會較容易進入情況。

4.選擇遊戲狀況

- Computer Player ——電腦所扮演的角色

當一人玩時，你得選擇讓電腦扮演另一方的指揮官；若兩人玩時，則跳過此項目。

- Skill Level of Computer Player 1/2/3/4 ——電腦指揮等級

當你單挑電腦之後，必須設定它的戰略高低。電腦的指揮等級由 1（最容易）到 4（最困難）；如果你沒有選擇的話，則電腦的指揮等級會自動設定爲 1。當你和朋友對決時，可跳過此項選擇。

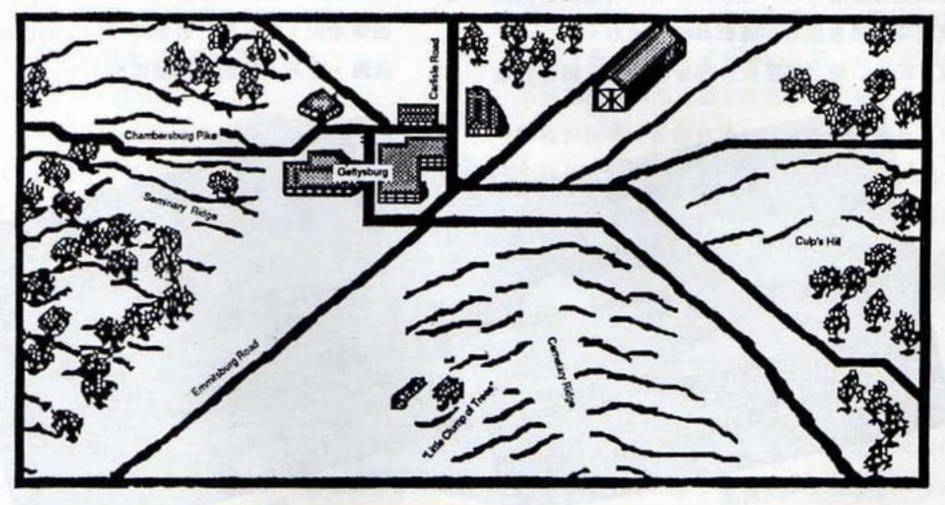
- Show Unsighted Units（Yes）（No）——顯示隱藏的部隊與否

如果此項選擇了 Yes，則双方部隊無論掩蔽得多麼隱密，都會完全顯示出來。選擇它雖然會使遊戲進行地更容易，但相對的也減少了遊戲的趣味和戰略性；因此還是選 No 爲宜。

- Accept/Reject Selections ——同意 / 取消選擇項

選了取消選擇項之後，便可重新選擇，否則便正式進入遊戲。

Gettysburg



A BUGLE AT DAWN　　A DISTANT THUNDER　　DUTY, HONOR, COUNTRY

戰場規則及地形簡介

1. Map Scale——地圖規模

在「北與南」的戰場裏，有2,500個以上不同的位置，而每個位置的眞實大小，則依不同的戰役而定。由於規格系統的高度彈性，使得本遊戲的部隊由連到師皆能夠適用。

2. Terrain——戰場上的各種地形及影響

● Wood——樹林

就是森林地區。樹林是相當好的作戰掩護，但是會影重地降低部隊的行動能力和火力。

● Fields——田野

西元 1860 年時，美國仍是個以農業爲主的國家，到處都充滿了小農場和田野。在安迪坦河戰役（ Battle of Antietam Creek ）和蓋茨堡之役（ Battle of Gettysburg ）中，麥田和玉蜀黍田提供了部隊些微的掩護，但也稍微影響到部隊的行動能力和視線。

● Stone Wall & Fence——石牆和籬笆

在南北戰爭時期，士兵通常利用農場上的石牆和籬笆進行分散作戰。如果部隊利用石牆和籬笆作掩護時，將會嚴重地降低其行動能力。

注意：如果石牆或籬笆位於部隊的前方，將會遮蔽部隊的視線。

● Rough——坑地、亂石地

通常指不平坦、表面凹凸和充滿亂石的地方。如果部隊在坑地時，會降低其行動能力。在蓋茨堡的戰場上，Devil's Den（魔鬼之窟）就是一個典型的坑地地形。

● Pike——收費道路

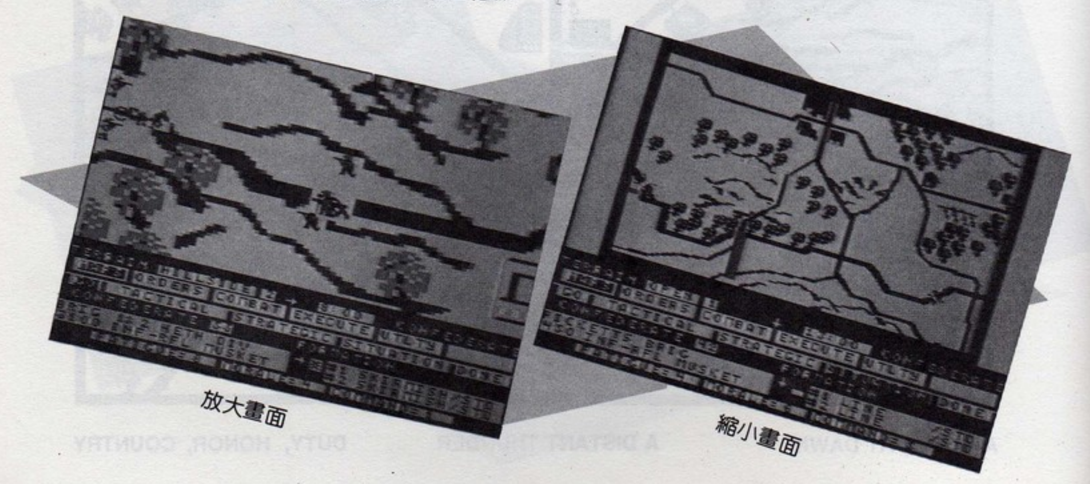
在高速公路或縱貫公路尚未建造之前，收費道路是各城市和鄉鎮間唯一的公路。部隊在道路上擁有最快的行動能力，但是無法獲得任何掩護，通常是以 Column 的隊形移動。

● Ground Level——空地

意即空曠、平坦的高地和平原。部隊在空地上的行動能力僅次於道路，但無法獲得掩護，然而其視線幾乎是一覽無遺，只是會被更高的空地、其他地形、部隊所阻礙。

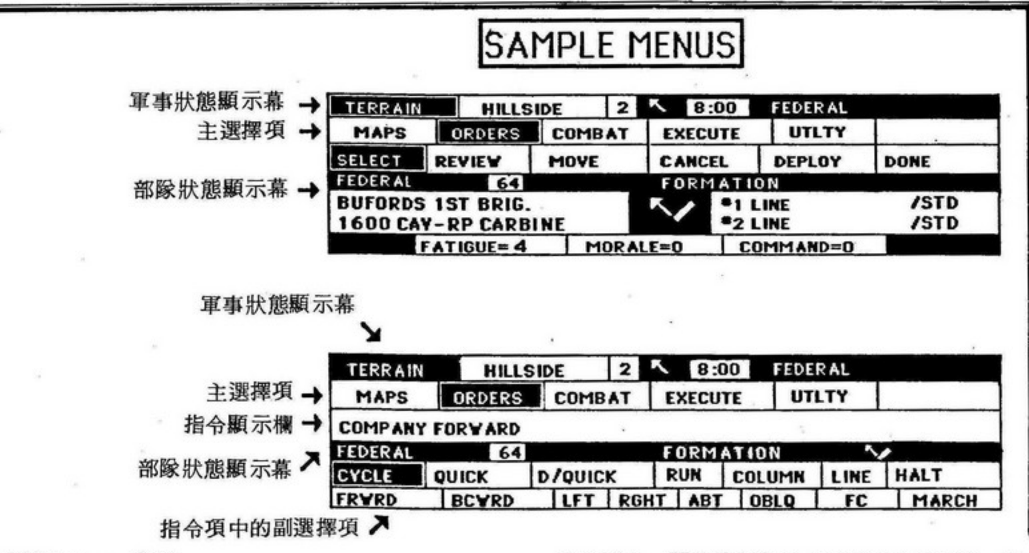
● Hillsides（ Slopes ）——坡地

就是從空地至山頂之間的山坡地。在上下坡地時，部隊的行動能力會減低，同時部隊的疲倦程度也會增加。部隊位於坡地時，向下的視線將更爲廣濶，而向上的視線則變得窄小。



放大畫面

縮小畫面



• Hilltop——山頂

遊戲中最高的地形。從山頂到任何地方，都沒有行動上的困擾；而從山頂往下看，將可以得到最廣濶的視界。

• Basin——低窪的盆地

遊戲中最低的地形。同樣地，從低窪的盆地到任何地方，也不會有任何限制。但從低窪的盆地往上看，部隊的視線卻變得相當窄小。

• Building——建築物

在「北與南」中，木材和石頭是兩種主要的建材，利用這兩種建材可以做成圍牆、一層或兩層的房屋等。部隊在有建築物的區域（例如城市、鄉鎮…等）時，其行動能力將會嚴重地降低。

＊注意：在「北與南」中，每個單獨的建築物圖形，實際上是代表一個地區的「建築物群」，因此地圖上的建築物，可能包含了幾棟建築物及街道。

• Bridge——橋樑

要渡過河流和小溪的方法有兩種：過橋或涉水（因此部隊過河時，你必須將鞋子提在手上，把槍背在肩上，彈藥箱頂在頭上渡過湍急的河流，而你的指揮官卻騎在馬上！）。部隊在橋樑上的行動、掩護能力，就如同在道路上一樣。

• Overlapping Terrain——混合地形

當有好幾種的地形在同一位置時（如山頂上樹林的建築物），對部隊的影響將更加複雜。

3. Visibility & Line of Sight——能見度和視線

視線（就是當時你能看見的範圍）在本遊戲中對於玩家或電腦而言都非常重要。電腦所指揮的部隊在行動時，會儘量地移往敵人部隊所無法發現的幾個方向。而「北與南」的視線測定系統，是一種「多重干擾」系統。例如你將部隊佈署在樹林外圍中，可以清楚地看見其他的部隊，但其他部隊卻不一定能夠發現你；但如果你的部隊移動或開火時，將會引起他部隊的注意而被看見。

注意：間接攻擊（Indirect Fire，意即當部隊無法直接看見敵人，但因友軍能看見而間接知道其位置時，可以向敵軍之大概位置作地區攻擊）並沒有多大的效用，反而會暴露自己的位置，而招致其他敵軍的攻擊。

3 － 1 ‧ Time of Day ———天的時間

在一天二十四小時中，根據天色對能見度、視線和行動能力的影響，可分爲三階段：1.白天，2.黎明和黃昏，3.夜晚。

1. Daylight ——白天

部隊的能見度、視線和行動能力皆處於最佳狀態。

2. Down / Dusk ——黎明 / 黃昏

能見度、視線和行動能力都受到相當的限制，但黎明之狀況僅次於白天，而黃昏又較夜晚佳。

3. Night ——夜晚

當部隊在夜晚行動時，不但行動速度嚴重地減緩，而視線也變得極差，部隊在戰場上的危險性大大地增高。

3 － 2 Seasons ——季節

季節的變換也會影響部隊的能見度、視線和行動能力。

● Summer ——夏季

行動能力和視線都正常。

● Fall ——秋季

行動能力正常，但由於落葉頗多，所以可以看清樹林外圍第一排之間的其他部隊。

● Winter ——冬季

行動能力將減緩，而視線如同秋季。

● Spring ——春季

由於部份積雪未消，所以行動能力如同冬季，但視線則恢復正常。

部隊類別

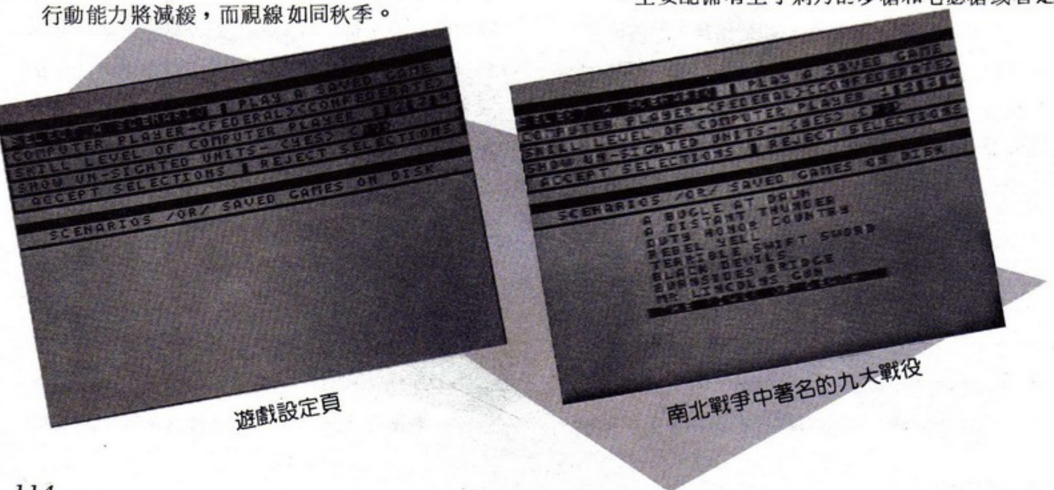
所有的部隊共可分爲步兵（其中又包括狙擊手）、騎兵和砲兵，視戰役的選擇而定，至於部隊的大小從一個連到一個完整的師都有。每個部隊都可能會在兩個以上的戰役中出現，這時部隊可能會有不同的狀態和佈署。而在遊戲中一個部隊將和棋子一般，被視爲一個獨立的個體，因此你不能和眞實作戰一般，將部隊分散成更小的部隊單位。

如同每個棋子都有不同的走法、功用，因此每個部隊可根據其類別，而在戰場上有不同的行動方式和作戰方法；但也有不同於下棋之處，那便是部隊在各種不同的位置和地形上，也會產生許多差異極大的結果。

1. Infantry ——步兵

步兵部隊可以佈署成 Column 、Line 或 Skirmishers 等三種形式。

步兵無論是在 Line 或 Skirmishers ，在一些特殊的單位中（連、營、團和師）都有徒步的士兵。主要配備有上了刺刀的步槍和毛瑟槍或者是卡



遊戲設定頁

南北戰爭中著名的九大戰役

Chickamauga



MR. LINCOLN'S GUN

THE RIVER OF DEATH

賓槍（一種短槍管的步槍）。步兵部是以正常的速度行進；也可以下達「Quick」、「Double Quick」或「Run」等行動指令，但相對地也會增加部隊的疲倦程度。

1－1 Sharpshooter——狙擊手

乃訓練過的射手，因此配有特製的「狙擊手」步槍。移動和佈署的方式與步兵相同，但狙擊手的最大特點是能準確地偷襲敵人，造成敵人更大的傷亡。

2 Cavalry——騎兵

騎兵部隊有騎馬（Mounted）和未騎馬（Dismounted）兩種狀態。騎兵部隊的主要目的是以高度的機動性來攻擊敵人和偵測敵情（在蓋茨堡之役中，南方的李將軍因無騎兵部隊偵察地形而招致失敗）。第一流的騎兵部隊突襲時，可以造成敵人相當大的損害和心理威脅。

當騎著馬時，騎兵部隊的速度遠比其他的部隊快，而下馬戰鬥時，也能像步兵般的移動，無論是騎著馬或徒步，都可以對敵軍進行攻擊。騎兵通常配備有單發或連發的卡賓槍、手槍以及軍刀。

3 Artillery——砲兵

砲兵部隊的佈署和騎兵一樣也是“Mounted”和“Dismounted”兩種方式。（本來是“Limbered”和“Unlimbered”，但爲了簡化指令，故皆用此。）砲兵的主要任務是掩護我方攻擊、防禦敵人來襲部隊以及對抗敵軍的砲火。在行軍時，火砲必須裝載在車上（二輪馬車或前車）。“Mounted”的砲兵部隊移動時，比“Dis-mounted”的砲兵部隊快了許多；但是砲兵只有在“Dis-mounted”狀態才能攻擊。

武器簡介

在南北戰爭時期，双方部隊使用了相當多前所未使用的武器。在「北與南」中，武器共分成三大類：小型武器（Small Arms）、火砲（Artillery）以及近戰武器（Close Combat Weapons）。

1. Small Arms——小型武器

包括了各類步槍和手槍。戰爭剛開始時，北軍步兵部隊所配備的是史普林菲爾德所製造的○・五八口徑的前膛步槍；使用的槍彈則爲米尼彈（Minie' Ball），一個熟練的步兵可在一分鐘內射擊三發，可說是當時較優良的步槍之一；而在北軍的騎兵部隊則採用更强力的斯賓塞（Spencer）後膛裝填的連發卡賓槍（Repeating Carbine）可連續發射七彈。砲兵和軍官則配備科爾特（Colt）左輪手槍，以備不時之需。

2. Artillery——火砲

在南北戰爭期間，火砲被稱做「戰爭之后」。北軍砲兵在戰爭初期大都使用滑膛的十二磅火砲（Napoleon，拿破崙砲），而只有少數的派羅特砲（Parrot），但因膛內有來福線的派羅特砲性能優良，負責製造的冷泉鑄鐵廠便加緊生產，因此後來的戰爭中，北軍的砲兵部隊便全部使用派羅特砲了。

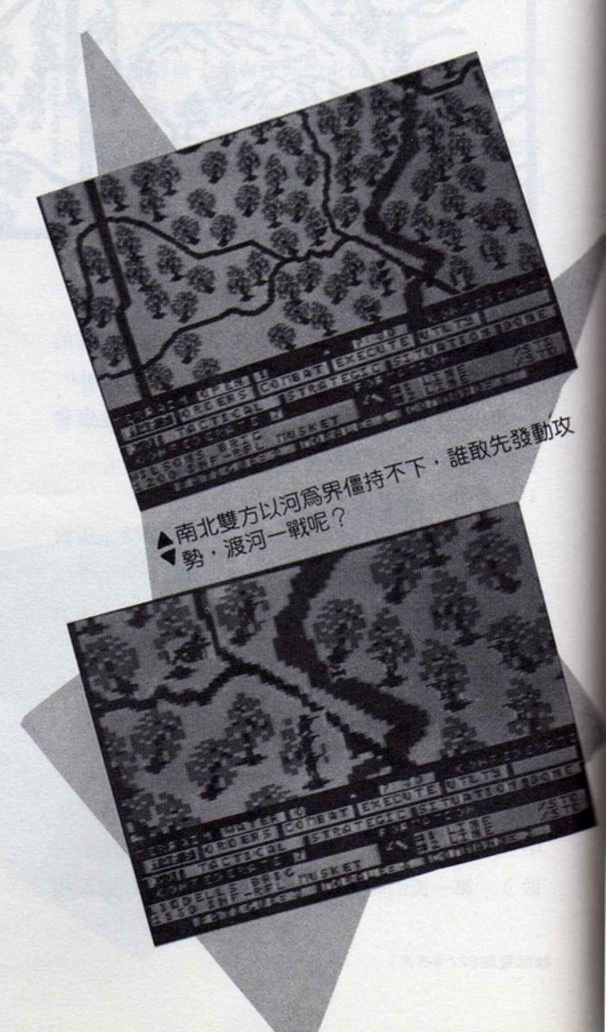
南軍的砲兵部隊在戰爭剛開始時，使用舊式的六磅火砲和拿破崙砲，但都沒有膛線。由於北方的派羅特砲日益增加，所以南軍也努力製造和派羅特砲一樣具有膛線的火砲，但一直沒有成功。

3. Close Combat Weapons——近戰（肉搏戰）武器

近戰武器有兩種：軍刀（Sabers）和刺刀（Bayonets）。當双方部隊皆處於同一位置時，會發生肉搏戰鬥（Melee），這時双方部隊爲了避免誤傷友軍，因此只使用軍刀或刺刀來進行肉搏戰。就肉搏戰的力量而言，步兵的武力較其他部隊來得强大。所以騎兵和砲兵應該儘量避免和敵方步兵部隊進行肉搏戰。

在「北與南」中，武器的射程可分爲三種：Close（近戰距離）；Normal（正常距離）；Long（長程距離）。

如果部隊之中有傷亡時，則攻擊火力將會減弱；而在攻擊中，如果受到攻擊的部隊傷亡已經相當慘重，那麼再攻擊時傷亡的人數會較上次少（因爲一旦部隊人員減少，則人員藉以掩蔽的空間也隨之增大，而減低中彈的機率。）。



▲▼南北雙方以河爲界僵持不下，誰敢先發動攻勢，渡河一戰呢？

指揮等級、士氣、疲倦程度

在本遊戲中影響部隊作戰能力的因素有三項：指揮等級（Command）、士氣（Morale）和疲倦程度（Fatigue）。部隊在進入戰役之前，已經預先設定了指揮等級、士氣和疲倦程度，在最低的15和最高的1之間。

1. Command——指揮等級

就是部隊之領導將領的能力等級，由軍事天才到蠢蛋皆有。指揮等級較好的部隊，在同樣的人員和武器配備之下，能夠在戰鬥中發揮更好的實力，而且在戰術方面也較為「聰明」，對敵軍的攻擊能迅速的反應。

2. Morale——士氣

成員對於自己部隊的忠實信賴程度，也可以此評估部隊的戰鬥能力。因為在戰鬥時，士氣的高低往往會影響部隊是否繼續戰鬥或者潰敗而逃，換句話說士氣就是部隊情緒的忍耐力（也就是忍耐騷動、攻擊和害怕的程度）。部隊獲勝時士氣就會提昇；如果被擊敗或是遭到重大的損失時，士氣就會下降。

3. Fatigue——疲倦程度

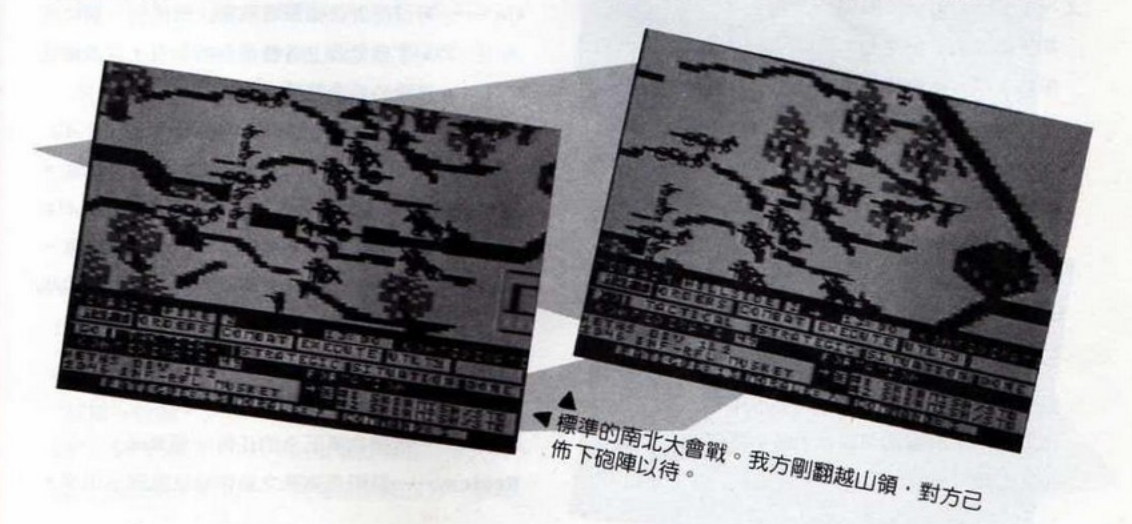
在每個部隊進入戰鬥之時，或多或少都會有一些疲倦程度（在蓋茨堡之役的第二天，郎士特里特的一些部隊便是一個最佳的例證。他們在酷熱的天氣裏頂著大太陽行軍了 27 哩路，當他們到達目的地時，都快虛脫了；當他們被北軍俘虜時，第一件事是要求先裝滿他們的水壺）。而部隊在進行作戰時，也會增加其疲倦程度。不過任何行動都停止之後，部隊會慢慢地恢復他們的疲倦程度。

騷動、鎮壓、潰敗

部隊在經歷各種大小戰鬥之後，可能會出現三種不同的紊亂程度，這三種狀態會影響部隊繼續作戰的能力。分別是：騷動（Disorder）、鎮壓（Suppression）和潰敗（Rout）。

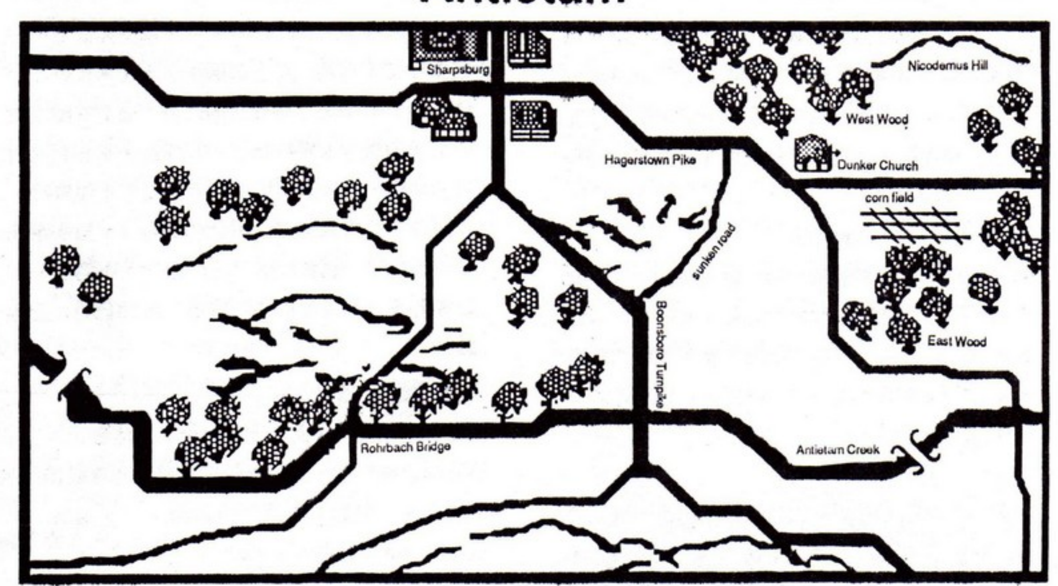
1. Disorder——騷動

當兩個或更多的部隊同時處於同一個地方時，會影響這些部隊的戰鬥能力。因為部隊要作有效的佈署、調防和戰鬥時，每個士兵至少需要有 4 平方碼的空間；因此有其他士兵位於同一位置時，



◀▲標準的南北大會戰。我方剛翻越山頭，對方已佈下砲陣以待。

Antietam



TERRIBLE SWIFT SWORD **BLACK DEVILS** **BURNSIDE'S BRIDGE**

將會引起騷動。在戰鬥時如果部隊處於騷動狀態，其配合能力和潛能都會嚴重地降低。

2. Suppression ——鎮壓

如果部隊處於敵軍的砲火之下，那麼受到强烈打擊時，很可能會變成被「鎮壓」的狀態，當部隊被敵人的砲火鎮壓之時，將無法反擊敵人。

3. Rout ——潰敗

部隊的組織呈現徹底瓦解的現象。如果指揮等級、士氣和疲倦程度皆為危險狀態時，部隊（說得眞切些，是一些正準備敗逃而且毫無紀律的士兵）將再為玩家或電腦所控制，而迅速的逃到最安全的遠處。但潰敗的部隊也有可能再次的重整，回到原先的戰場繼續作戰。如果電腦的部隊全部潰敗的話，所有的部隊在遊戲中將無法再移動（也就是說，你贏了！）。

指令集

1. Maps Menu 地圖選擇項

Go —— 可以藉著遊標觀看戰場上的任何一個位置，了解地圖上各種地形的差別，以及敵我部隊的兵力狀態。

Tactical —— Situation 地圖所顯示的 1／12 之大小，是最詳細的戰術用地圖。

Strategic——約 Situation 地圖所顯示的 1／4 之大小，為作戰時最常用的地圖。

Situation——將地圖完全顯示在螢幕上，為戰略用之地圖。

Done ——離開 Map Menu 。

2. Order Menu 指令選擇項

Select——選擇你要下令的任何一個部隊。

Review ——將所選部隊之動作和狀態顯示出來。

Move ——又包括了下列各項行動指令：

Cycle（軍事移動指令）——如果你想使部隊移動，卻不想用繁複的行動指令時，便可選擇此項。選擇Cycle之後再按一次鍵，便可以用左右箭頭和空白鍵（或搖桿及按鈕）直接操縱部隊前進了。

Quick——使部隊的行動加快，但相對的，部隊的疲倦程度會增加。

D/Quick（Double Quick）——將使部隊的行動比Quick更快，但也會使部隊更加疲倦。

Run（特殊行動指令）——部隊將以最快的速度前進，也將造成部隊極度疲倦，在這期間部隊將不理會任何狀況而全速前進。

Column ——使部隊成爲Column狀態。

Line ——使部隊成爲Line狀態。

Halt——離開Move 選擇項。

FRWRD（Forward）——使部隊面向前方。

BKWRD（Backward）——使部隊朝反方向。

LFT（Left）——使部隊向左轉90度。

RGHT（Right）——使部隊向右轉90度。

ABT（About）——使部隊向後轉180度。

OBLQ（Oblique）——和LFT及RGHT 合併使用，爲向左（右）轉45度。

FC（Face）——本身沒有任何意義，但必須和其他指令合併使用，如Left Oblique Face。

March——選定欲前進的方向後，即用此指令前進。

Cancel——終止部隊已下達的行動命令。

Deploy ——又包括了以下佈署指令：

CO（Company）——將部隊的所有人員都佈署成同一狀態。

S1（Section 1）——只佈署部隊的一半人員。

S2（Section 2）——只佈署部隊的另一半人員。

Column ——使部隊成爲Column狀態，只能在Company時使用。

Line——使部隊成爲Line狀態，只能在Company時使用。

SKIRM（Skirmish）——使部隊成爲Skirmish狀態，只能在Company 時使用。如果部隊以Run的速度行軍時，會自動成爲Skirmish狀態。

DIS-MNT（Dis-mount）——騎兵成爲Mount或Dis-mount狀態；而砲兵則成爲Limber或Unlimber狀態。

D/L（Deny Left）——命令部隊的全部（必須是在Line 狀態下）或一部份的左翼防禦左邊敵人的攻擊。



完美的佈署。只要對方沿道路行軍而過，我方即給予最猛烈的伏擊。



D/R（Deny Right）——和 Deny Left 具有同樣作用，但變爲右翼防禦其右邊的敵人。

STD（Stand）——部隊將在其位置上採取站立的姿勢作戰。

KNL（Kneel）——部隊將在其位置上採取Kneel（蹲）的姿勢作戰。

Lie ——部隊將在其位置上採取 Lie（臥倒）的姿勢作戰（當部隊遭敵人砲火的攻擊而Suppressioned 時，會自動成爲Lie 狀態）。

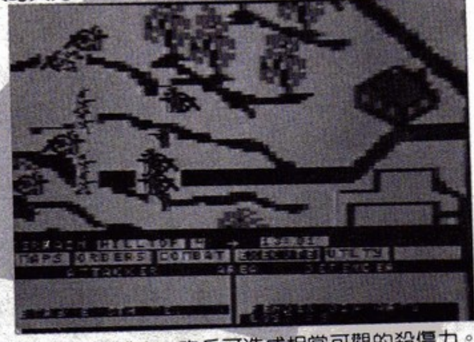
LFT（Left）——部隊的部分或全部人員向左轉 90 度。

RGHT（Right）——部隊的部分或全部人員向右轉 90 度。

ABT（About）——部隊的部分或全部人員向後轉 180 度。



佔領山頭的炮兵以居高臨下的優勢，發揮其最強大的火力。



在適當距離內，砲兵可造成相當可觀的殺傷力。

OBL（Oblique）——和 LFT 及 RGHT 轉向指令合併使用，向左（右）轉 45 度。

FC（Face）——需配合其他轉向指令使用，和 Move 中的 FC 指令相同。

Done ——離開 Deploy 選擇項。

3. Combat Menu 戰鬥選擇項

Company ——部隊的全部人員皆處於攻擊狀態。

SEC1（Section 1）——使部隊的一半人員處於攻擊狀態。

SEC2（Section 2）——使部隊的另一半人員處於攻擊狀態。

Attack ——又包括以下攻擊目標指令：

Direct ——向指定的部隊攻擊。

Area ——向指定的地區攻擊。

Qualify ——在部隊開火期間所下的指令：

Hold ——停止攻擊。

Fire at Will ——由部隊的攻擊人員自時決定何時向何目標攻擊。

Fire on Range——選定武器的射程距離：Close（近距離）、Normal（正常距離）和 Long（長程距離）。

Fire by…——選定攻擊方式：

Squad ——所有的攻擊人員一起開火射擊。

File ——分成兩批輪流攻擊，當第二批人員攻擊時，第一批人員同時重新裝填彈藥準備好下次的攻擊。

Rank ——也是分成兩批輪流攻擊，但是換第二批人員攻擊時，必須等第一批人員裝塡好彈藥後才能接著攻擊。

Done ——離開 Attack 選擇項

Done ——離開Combat Menu 。

Execute ——當你下達命令給所有的部隊之後，便可選擇此項。（兩人玩時，按一次鍵之後，便可

以使用左右箭頭交換双方選擇項。若全部命令下達完畢，連按兩次鍵便可點燃戰火了）

4. Utility Menu 公用選擇項

ID/On（Off）——在 On 時，螢幕會顯示出游標所在部隊的狀態；但在Off 時，就不會顯示部隊的狀態。

LOS/On（Off）——在On時，會顯示游標所在位置與指定部隊的距離及視線淸楚與否；若Off 時，則不顯示。

NEG・F ——將使北軍的部隊全部反白，敵我分明。

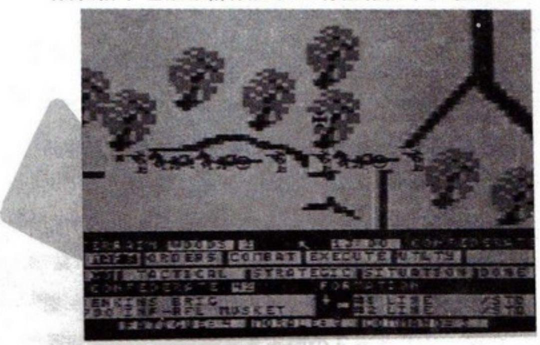
NEG・C ——將使南軍的部隊全部反白。

Save ——將目前的遊戲狀況儲存在已格式化的磁片中。

Done ——離開Utillity Menu 。

作戰要訣

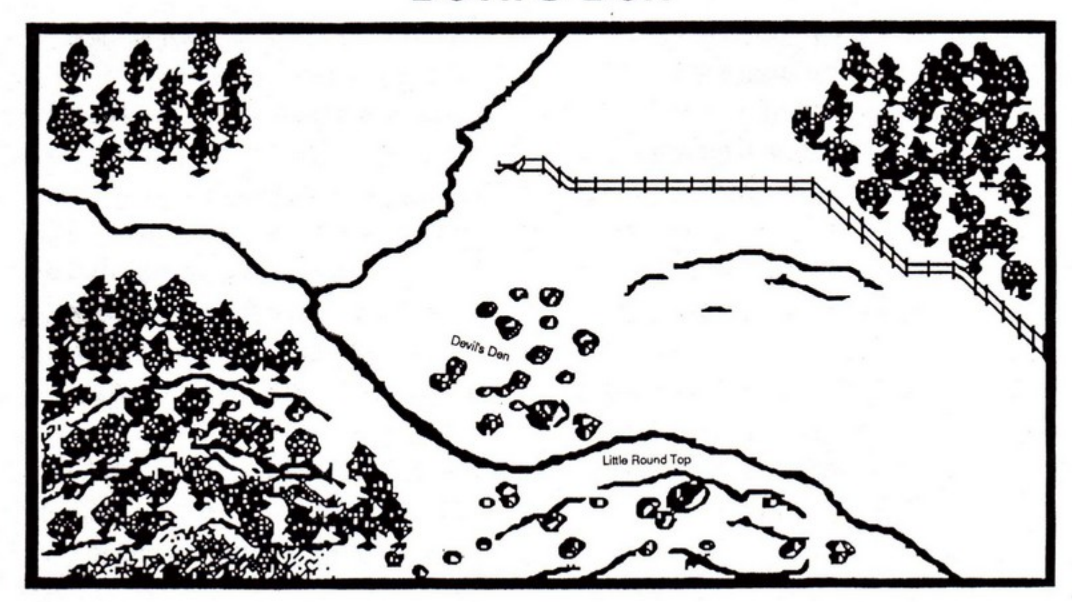
1. 電腦的部隊是很聰明的，它們會採取迂廻戰術，藉著各種地形的掩護潛行到你部隊的旁邊或後面進行突擊，因此你在一開始時，就必須妥善的佈署部隊，不要一昧的攻擊敵人，而讓敵軍有機可乘。
2. 善加利用各種部隊的長處。例如騎兵的機動性和攻擊力都很高，可以讓他們敵後突擊；步兵則擅長主力作戰，他們的肉搏戰可說是一等一的（記住！千萬不要讓你的騎兵砲兵和敵人的步兵進行肉搏戰，否則鐵定損失慘重。）在兵力差距甚多時，讓步兵直接去攻擊敵人（最好是肉搏）。至於砲兵則有掩護攻擊的作用，你最好將火砲架在山頂上，因爲這樣就能有最佳的攻擊火力及命中率。
3. 要對付敵人的步兵，可以用騎兵的火力優勢加以突擊，但千萬別靠得太近而跟敵人肉搏。而對付敵人的騎兵最好利用地形的掩蔽，再用步兵和他們來場肉搏戰，必能造成敵人騎兵的重大傷亡；而對付砲兵，則最好利用騎兵去作威力突擊（肉搏戰也可）！
4. 部隊必須隨時作最適當的佈署。如步兵在無被攻擊之虞的情況下行軍，應當以Column 狀態進行，才能達到最佳的行軍狀態；而部隊在作戰時，則視所在地形運用Line 或Skirmish ，這樣才有最佳的火力及防禦狀態。騎兵及砲兵在行動時，最好以Mounted狀態進行；作戰時則須佈署成Dis-mounted 狀態（由此可知，當敵軍正快速行軍時，我軍若乘機予以突擊，必能造成敵人重大的傷亡。）
5. 欲對付實力强大的部隊時，我方最好以兩三個部隊同時攻擊。在作戰時，儘量將敵人引散（調虎離山之計），而後再個個擊破。（小心電腦的詐敗戰術！它常常詐敗而使得你的部隊「天涯萬里



標準的一字行軍．一但遭遇敵軍．即可馬上擺陣迎敵。



Devil's Den



追」直到精疲力盡之後，再回頭攻擊你。）

6. 當電腦的部隊潰敗之後會四處奔逃；這時不要一直猛追（小心詐敗！），應以不變應萬變。若情況許可，則採取包圍戰術將它逼至最近的角落，來個趕盡殺絕！（當敵方有其他部隊在附近時，應該小心防備。）

7. 「北與南」的每個戰役都相當精彩，要結束一場戰役，必須花費 3 小時～ 3 天的時間。筆者建議剛接觸的玩家，最好從 A Bugje at Dawn 之役開始上手，因為這場戰役的双方，兵力各有優缺，你可以試著練習各種不同的戰術。雖然玩「北與南」必須耗掉不少的時間，但你得知道，時間與樂趣可是成正比的喔！

附錄一、各戰役的背景和其双方部隊狀態

在「北與南」中共有九場戰役，分別發生在四個戰場之中。這四個大會戰的戰場分別是：

1. Antietam（ Sharpburg ）安迪坦河（夏普士堡）Sep. 17, 1862。
2. Gettysburg——蓋茨堡 Jul.1-3, 1863。
3. Chicamauga——赤坎茅家河 Sep. 19-20, 1863
4. Devil's Den——魔鬼之窟

附錄二、在南北戰爭時期的各種軍事術語

- Artillery Battery——砲兵部隊

  標準配備有六門砲，不過有時會因為作戰的需要而有所改變。

- Battallion——營

  由兩個或者更多的連和一個指揮部組織而成的一個軍事單位。

- Breast works——防禦工事（胸牆）

  由石頭、竹籬笆、樹枝、沙包…等築成，用來掩護作戰，以抵擋敵軍較弱的火力攻擊。

- Breech——後膛

  射擊武器的後方末端部分，有些武器的彈藥即由此裝填。

• Breech Loader ——裝塡手

負責將彈藥裝入後膛內的人員。

• Brigade ——旅

由兩個或者更多的團組織而成的軍事單位。

• Caisson ——彈藥車

在火砲陣地中負責　運彈藥的馬車。

• Caliber ——口徑

射擊武器的彈藥發射孔的直徑，如○．五八口徑史普林菲爾德步槍，其中○．五八口徑便是直徑的大小。

• Canister ——榴霰彈筒

專門用來攻擊人員的砲彈，其構造爲將中空的金屬圓筒塡滿鉛質的小圓球。

• Column ——排

由四個班組織而成的軍事單位。

• Company ——連

由將近一百個士兵組織而成的軍事單位。

• Corps ——軍

由兩個或更多的師和後勤單位所組織而成的軍事單位。

• Countey Battery Fire ——還擊砲火

我方的砲兵部隊對準敵人攻擊砲火的位置而加以反擊。

• Division ——師

由兩個或更多的旅組織而成的軍事單位，通常是軍隊佈署時的主要單位。

• Fatigue ——疲倦程度

測定戰爭中部隊人員疲勞的標準。

• File ——行

射擊命令的一種型式。當射擊人員的一半人員攻擊完畢之後，另一半的人員接著攻擊，同時第一批人員重新裝塡彈藥，以繼續下一波的攻擊。

• Flank ——側翼

一個戰鬥隊形的左（右）極端部分的通稱。

• Howitzer ——榴彈砲

一種由砲口裝彈、無膛線（滑膛）、砲管較短的火砲，能夠發射普通砲彈或榴霰彈，主要的用途是是爲了攻擊高地上的高角度位置。

• Limber ——前車

戰場上運輸火砲的馬車。

• Line ——列

由兩個班組織而成的長方形軍事單位。

• Morale ——士氣

部隊的人員對其部隊的忠實程度，以及部隊繼續維持作戰的能力。

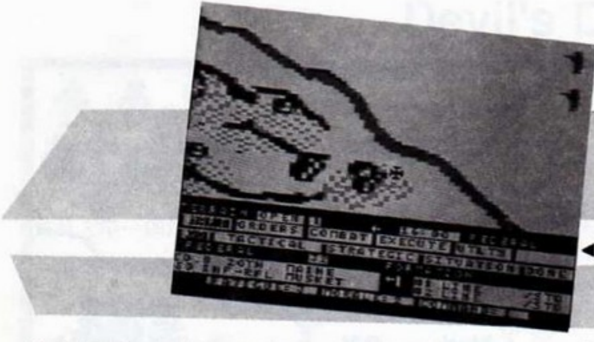
• Musket ——毛瑟槍

由槍口裝塡彈藥、無膛線的步槍。槍彈的種類有單發的圓鉛球彈和鹿彈（Buckshot），有效射程在兩百碼以內。

• Muzzle ——槍（砲）口



一貫的突擊戰．以樹林做掩護繞道攻擊！


◀ 荒涼的戰場，誰知隱藏著多少危機呢？

彈藥經由槍（砲）身射擊而出的發射口。

• Napoleon ——拿破崙砲

一種由砲口裝填彈藥的滑膛火砲，其名稱來自於法國的拿破崙三世。通常裝填一種十二磅的砲彈（因此又被戲稱爲「十二磅的傢伙」），以及高爆彈和榴霰彈。

• Ordnance Rifle ——兵工砲

一種具有膛線（來福線）的火砲，通常裝填一種直徑達三吋的砲彈，不能連續發射，是一種單發的武器。

• Parrot Rifle ——派羅特砲

爲一種具有膛線的火砲，在南北戰爭期間的表現相當優異。其特點爲後膛附有鍛鐵環，以抵抗其强大的後座力。

• Percussion Cap ——雷管

裝在槍（砲）口裝填的射擊武器上，爲一種包含著水銀雷粉的銅蓋，位於中空的乳狀隆起物之上。當發射時，藉由鎚打雷管而產生火花，而後點燃武器膛管內的火藥，使武器射擊出去。

• Percussion Rifle ——雷管步槍

任何使用雷管擊發的步槍。

• Pincer ——夾擊

同時由兩個或更多的方向向同一個目標攻擊。

• Rank ——行列

在戰鬥編隊中步兵、騎兵或砲兵中的一列。同時也是射擊命令的一種型式，當第一批人員攻擊完畢，並且裝塡好彈藥之後，另一批人員才接著射擊。

• Regiment ——團

大約是由十個連（一千人）或更多組織而成的軍事單位。但是由於人員散漫、變節或逃亡，使得南北戰爭時期大部分的團員只剩下一半左右。

• Repeater ——重新裝彈

半自動的射擊武器，在射擊之後，必須再次裝塡彈藥，才能再度使用。

• Rifle Musker ——具有膛線的毛瑟槍

單發射擊，由槍口裝塡彈藥的步槍。其特點是在槍管內有來福線（膛線），增加了射擊的準確度。

• Rout ——潰敗

部隊在作戰時被擊敗或遭到重大傷亡時，人員大亂而紛紛逃亡。

• Shell ——高爆彈

火砲的砲彈。是一個中空的金屬彈筒，內部裝滿了炸藥，並且裝有導火線，能射擊到某個特定的距離時才爆炸。

• Shot ——貫穿彈

火砲的另一種砲彈。是一種堅硬的金屬球體或者是圓柱形的彈筒。

• Skirmishers ——前衞

步兵部隊在作戰時的一種佈署。將部隊全部人員的½～⅔（更多或更少）零星地分散在戰地中，並且各自利用樹木、石頭等作掩蔽物前進，並且持續攻擊。



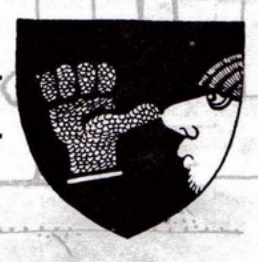
/簡瑞隆

鎭國之寶下落不明

瘟疫肆虐外犯入侵

命之所繫全看尋寶之旅

國王密使 I



簡介

達文西王國是一個既貧窮又弱小的國家，現任的愛德華國王也已經又老又病。他選擇你——格拉漢爵士，去尋找三項可以使國家變得強盛和富有的寶物，一是能預測未來的魔鏡（Magic Mirror）；二是可以保護你不受任何傷害的魔盾（Magic Shield）；三是永遠充滿金幣的神奇寶箱（Magic Chest），它們藏放在王國內的某個地方。如果你能找到這三項寶物，完成任務回來，你便可以繼任達文西王國的新國王。

「國王密使Ｉ」的難度不高，使用的命令都很口語化，而且部份關卡不用正常的方式亦可取得三項寶物（只是分數較低而已）。故建議諸位玩家先自行嘗試各項攻略方式，必能從中獲得許多樂趣。

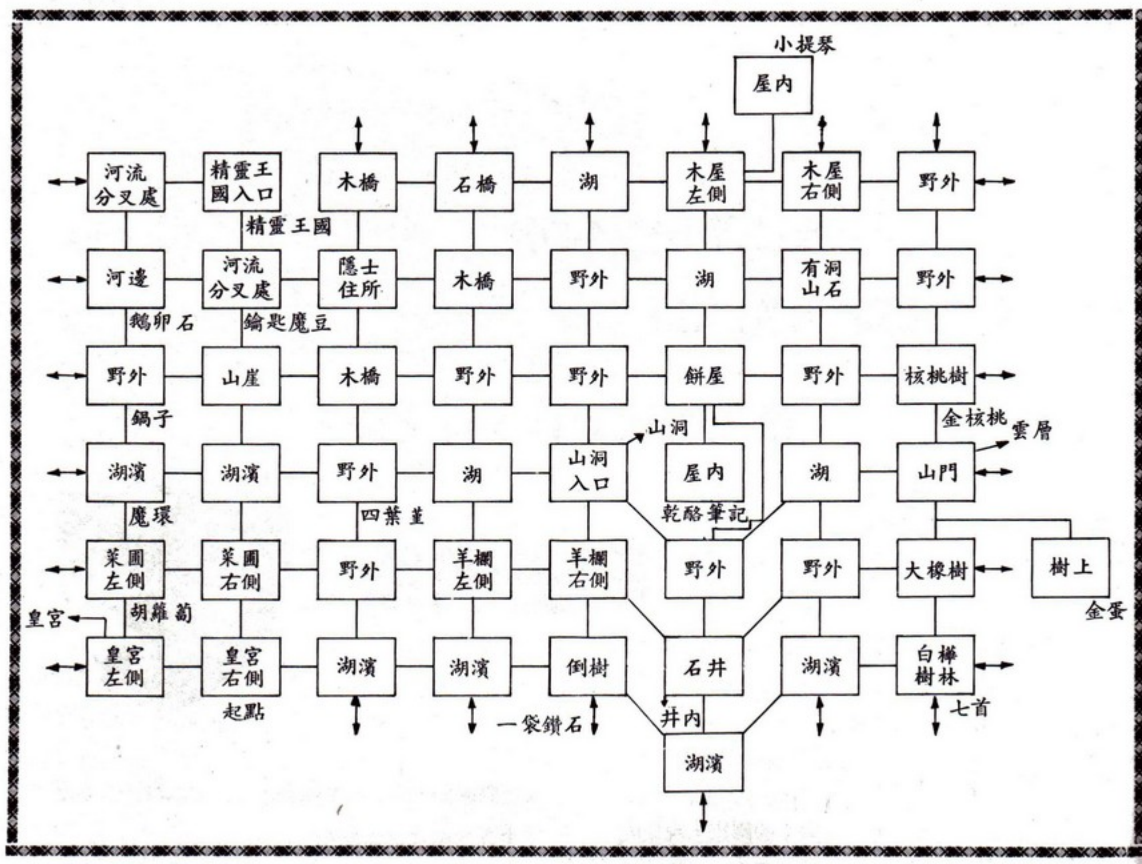
以下將個人攻略心得提供參考：

尋寶開始

1. 遊戲開始，你（格拉漢爵士）正站在城堡右側樹下。
2. 走過護城河，打開城門（Open Door）進入王宮中，經過廻廊，走到王座前面，向國王鞠躬致敬（Bow to King），然後和國王談話（Talk to King），國王會將尋寶的事由對你說明，接著便離開王宮，開始尋寶之旅。

取得魔盾

1. 到菜圃東北方的野外拔一顆四葉草（Get Clover）。
2. 在菜圃北方的野外，會看到地上有一個陶鍋，拿起陶鍋（Get Bowl），往鍋裡看（Look into Bowl），會發現鍋底有一個字〝FILL〞（Look Word）。
3. 到伐木人家裡，將陶鍋送給伐木人夫婦（Give Bowl to Man），他們會很驚訝你爲什麼給他



們一個鍋子。

4. 說〝FILL〞(Fill),陶鍋裡立刻充滿了味美的肉粥。伐木人夫婦發現原來這是個神奇的寶鍋,於是很感激地將唯一有用的財產——小提琴送給你(小提琴放在屋內右下角落,Get Fiddle)。

5. 到巫婆所住的餅屋,趁巫婆不在時(若巫婆在家,她便會捉住你,將你關起來,當作晚餐的食物)進到屋內(Open Door),打開牆上的厨櫃(Open Cabinet),裡面有一塊乾酪,帶走它(Get Cheese ,Close Cabinet)。

6. 到羊欄北方的山洞入口外,會看到一隻老鷹在空中飛翔(老鷹並非每次都出現,若沒看到可來回多試幾次),等牠低飛時,往上一跳(Jump或 0鍵),牠便會抓住你,將你帶到王宮前方河中的沙洲上。

7. 沙洲地上有一個大洞,是進入精靈王國的入口。在進入精靈王國前,先到左側河邊,那裡有一朵香菇(Look Ground),拔起它(Get Mushroom)。

8. 從大洞上跳入,經過地道,來到精靈王國大門外,門口有一隻大老鼠擋住去路,並且要脅你給牠寶藏才讓你過去(Talk to Rat),這時將乾酪給牠,牠便會消失離去。

9. 打開精靈王國大門(Open Door),進入後會經過跳舞室。來到王宮後,只見精靈國王坐在王座中,四週站著十來個精靈,王座旁放著魔盾,走到王座旁將魔盾取走(Get Shield)。

10.在精靈王國中，四葉菫的神奇力量可以保護你，使精靈不敢接近你、傷害你。

11.走回跳舞室，拉彈小提琴（ Play Fiddle ），精靈們聽到樂聲便都跑到門外去跳舞。

12.再回到精靈王宮中，這時王宮中只剩下精靈國王一人，因爲已經沒有人保護他，趕緊丢下王杖往左側平台方向逃走了。

13.拿起王杖（ Get Sceptre ）經左側階梯上到一處平台，平台左側牆下有一小洞通往外頭，這時吃下香菇（ Eat Mushroom ），一轉眼身體便會縮小到足以通過小洞的尺寸，離開精靈王國。

取得寶箱

1.先到河邊找一些鵝卵石（ Look River ，Get Pebble ）。



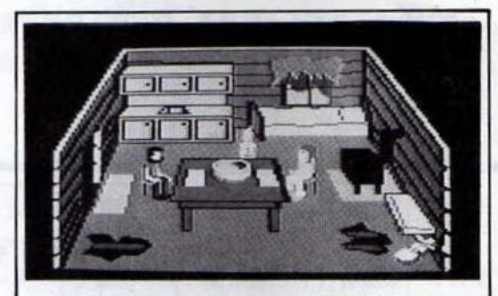
達文西王國的一磚一瓦都透露著神祕古老的氣氛。

2.到王宮後方的菜圃裡，那裡種了一排排的胡蘿蔔（ Look Garden ），走進菜圃裡拔起一條胡蘿蔔（ Get Carrot ）。

3.向右走到羊欄處，打開柵門進去（ Open Gate ），在山羊面前拿胡蘿蔔引誘牠（ Show Carrot ），牠便會跟著你走。

4.帶著山羊前往隱士住所，其居處四面環河，東、南、北三面各有一座木橋作爲通路，每座橋上都有一個醜陋的怪人看守著，除非給他一樣寶物，否則不會讓你過去。帶著山羊走到木橋前，山羊看到怪人出現，便會向前將他頂入河中，如此你便可以安然地通過木橋。

5.通過木橋後，你便可看到一位老隱士在他的居所前來回走動，趨前問候（ Talk to Gnome ），他會告訴你他有一樣有用的東西可以給你，但是你必須先猜對他的名字，有三次機會。



……以神鍋換取伐木人的小提琴！……

6.(1)如果你沒猜中，他會留下一支金鑰匙，然後消失。這支金鑰匙是用來開山門的（ Get Key ）。

(2)若你猜中了，他會送你幾顆魔豆（ Get Bean ）。

7.(1)拿金鑰匙到大橡樹北方，打開山門進去（ Unlook Door ，Open Door ），沿著階梯往上走，你會上到雲層頂端。

(2)將魔豆帶到土壤肥沃的地方（一般來說，開著野花的地方，土壤都較爲肥沃），種下魔豆（ Plant Bean ），瞬間，魔豆便長出豆藤直上雲層，你可以沿著豆藤爬上雲層頂端（ Climb Beanstalk ）。

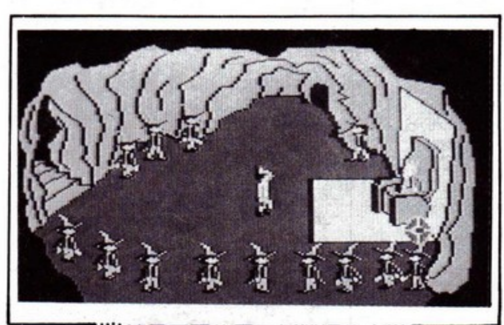
8.雲層上住了一個巨人，手裡抱著魔箱。你必須先到東南方的樹洞中（ Look Hole ），取得彈弓（ Get Sling ），然後用彈弓擊殺巨人（ Use Sling ），你便可以拿到寶箱（ Get Chest ，Open Chest ）。



小心別被巫婆捉去當晚餐！

取得魔鏡

1. 在王宮左側的白樺樹林中，你會看到地上有一個大岩石，走到岩石後方，向前推動岩石（ Push Rock ），岩石下便會出現一個小洞，你可在洞裡拿到一把匕首（ Look Hole ，Get Dagger）。
2. 到石井處，其架子上纏繞著一綑吊繩，繩頭綁著一個木桶，坐進木桶裡（ Get in Bucket ），因爲重量的關係，木桶將會落到井裡去。
3. 從木桶跳入水中（ Jump into Water ），然後用匕首切斷吊繩，取下水桶（ Cut Rope ）。
4. 潛入井水中（ Dive into Water ），井底的左側有一個洞口，順著洞口走去是一條通道，通到火龍洞（ Look Well ，Look Hole ）。
5. 火龍洞中有一隻火龍爲了保護魔鏡而不斷地噴著火焰。接近火龍，用水熄滅牠的火焰（ Throw



精靈王國的國王挺難纏的！

雲層 ↔ 雲層 — 樹林 — 巨人 — 階梯出口 — 階梯

寶箱

樹林 — 樹林 — 樹林

彈弓

王座 — 迴廊

迴廊

皇宮左側

豆藤

豆藤

種豆處

階梯

階梯

河流分叉處 — 精靈王國入口

香菇

河流分叉處

山洞入口

地道

石井

水桶

井裡

山門

跳舞間 — 地道 — 地道

山洞入口 — 山洞 ← 火龍洞 — 井底

魔鏡

有洞山石 ← — 精靈王宮

王杖魔盾


老隱士跟你玩個猜謎遊戲。

Water to Dragon)(當你帶著水桶潛入水中時，水桶裡已裝滿了井水)，火龍便會嚇得移開左側的大岩石，落荒而逃。

6.之後，你便可以拿到魔鏡(Get Mirror)，完成任務。

任務完成

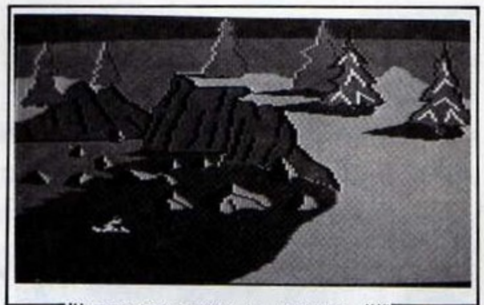
1.回到城堡打開城門(Open Door)，進入王宮中，再向愛德華國王鞠躬致敬(Bow to king)。

2.看到你完成任務回來，愛德華國王很高興地稱許你一番，然後突然倒地死去，於是你便繼任為達文西王國的新國王。


有金蛋在身，過關莫愁！

補充說明

1.在菜圃北方的湖濱，你會遇見一個矮人，他送你一個魔環(talk to Elf)，將它戴在手上(Wear Ring)，遇到危險時，磨擦它(Rub Ring)便會使你隱身一段時間(不過只能用一次


喝點清涼有勁的水，解解渴。

；而且對精靈王國門口的大老鼠沒有用，因為牠能嗅到你的氣味)。

2.在王國的各處也藏放了許多寶物，當你遇到怪人或老鼠時，可以將其中的一樣寶物給他，以求過關(不過會減少得分)，這些寶物有金核桃、金蛋、一袋鑽石等。

(1)金核桃：到核桃樹上拔下一顆核桃(Get Walnut)，打開核桃(Open Walnut)，裡面是一顆金核桃。

(2)金蛋：到大橡樹處，爬到樹上(Climb Tree)，你就會看到一個鳥巢，巢裡放著一顆金蛋(Get Egg)。

(3)一袋鑽石：在羊欄南方的野外會看見一棵倒樹，樹幹裡放著一只帆布袋(Look Stump, Get Pouch)，袋裡放著鑽石(Open Pouch)。

3.在王國的各處也有不少危險之處，有男巫、巫婆、野人、狼等，他們都會置你於死地，除非你已得到魔盾，否則遇到他們時要迅速避開，以策安全。

4.菜圃東北的野外有一個神人，他會對你施上法力，讓你在一段時間內不受魔法傷害。

5.在野外和上雲層的階梯上，偶而會出現一個行動迅速的賊，他會接近你並偷走你身上的一項寶物。

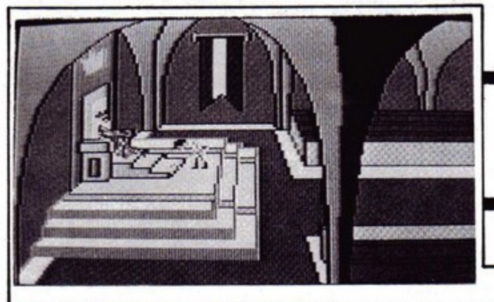
6.魔盾對火龍的火沒有保護作用。

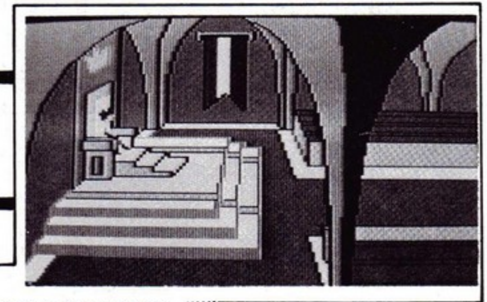
7.拿到魔鏡時，不妨看看它（ Look Mirror ）。

8.隱士的名字你猜到了嗎？試試鍵入〃ifnkovhg-roghprm〃。

9.巫婆餅屋的房間裡，桌上放了一本筆記，去拿來看看寫了什麼（最好得到魔盾後再進去，以免進得去出不來，給巫婆捉去當晚餐）（ Look Table，Get Note，Read Note ）。

10.尋寶的首要目標以魔盾爲主，因爲它可以在後續的旅程中，保護你不受傷害。





……拿到魔鏡完成任務，愛德華你作爲繼任國王。……

分數表：

得分方法	分數	得分方法	分數
打開城門（尋寶前）	1	拿魔鏡	8
向國王鞠躬（尋寶前）	3	拿鵝卵石	1
打開櫃子	2	拿胡蘿蔔	2
拿乾酪	2	引誘山羊	5
拿四葉菫	2	山羊頂走怪人	4
拿鍋子	3	猜中隱士姓名	4
看鍋底的字	1	拿鑰匙	3
說 FILL	2	打開山洞大門	5
給伐木人夫婦鍋子	3	拿魔豆	4
拿小提琴	3	種魔豆	2
跳上老鷹	3	拿彈弓	2
拿香菇	1	打死巨人	2
拿乾酪給老鼠	2	拿寶箱	8
彈小提琴	3	拿核桃	3
拿魔盾	8	打開核桃	3
拿王杖	6	拿筆記	2
吃香菇	3	讀筆記	1
推開岩石	2	爬上大橡樹	2
拿匕首	5	拿金蛋	6
取水	2	拿帆布袋	3
進井裡	1	打開帆布袋	3
割斷繩子拿水桶	2	獲得魔環	3
潛入水中	2	打開城門（完成任務後）	1
游進洞中	1	向國王鞠躬（完成任務後）	6
滅掉火龍的火	6		

物品位置表：

物品	放置地點	用途
胡蘿蔔	王宮後方菜園	引誘山羊
四葉菫	菜園東北方野外	在精靈王國中保護你
乾酪	巫婆餅屋之廚櫃中	給精靈王國門口的老鼠
鍋子	菜園北方野外	給伐木人夫婦
匕首	岩石下方洞中	割繩子
水桶	井上	裝水
小提琴	伐木人家中	彈琴給精靈聽
鵝卵石	河邊	打巨人
彈弓	雲層樹洞中	打巨人
香菇	精靈王國入口左側河邊	吃後身體縮小
魔豆	隱士所給	種豆長藤
鑰匙	隱士所給	開通往雲層山門
水	任何湖、河、井	衝滅火龍的火
金核桃	核桃樹	給老鼠或怪人
金蛋	大橡樹上	給老鼠或怪人
一袋鑽石	斷樹樹幹中	給老鼠或怪人
魔環	湖邊矮人所給	隱身用
魔盾	精靈王國	三寶之一
魔鏡	火龍洞	三寶之一
寶箱	雲層上巨人手中	三寶之一

大關技 IBM

超級跑車——妙招大曝光

我是老韓，今天我是「超級跑車」專家，開賽問我老韓那就對啦！

第一：如何在車上加裝" Turbo "？

首先進入車內畫面，歸回空檔，準備就序後只要按下5和任何一個不是A，Z，D等英文按鍵，或按6和任何一個不是A，Z，D等英文按鍵。來回按一兩次，此時會聽到「嘟嘟」，Turbo就啟動啦！

注意：啟動後不能按A（排檔），否則……若你已開動，想使用渦輪，必須歸回空檔，才能啟用。又因爲Turbo的速度太快，故轉彎時「離心力」很大，所以要小心開。

第二：如何逃離警車？

(1)只要你時速開到110以上，就可以從後照鏡上看到警車慢慢消失。

(2)若你的後照鏡上有警車的話，別急，先停在「左」車道，趁警車還沒趕到你前面時，趕緊用 Turbo；如此一來警車還在停車開罰單，我們早已飛走了。到了加油站後（假如你還在），你會得到一個驚人的分數（上萬）。

第三：加快執行速度。

(1)使用虛擬磁碟機（RAM　Disk）讀資料會節省一些時間。

(2)若有Hard Disk就Install進去。

(3)將(1)(2)合用。

／韓鎮遠



小絕技 IBM

冰城傳奇——練功的好去處

在「冰城傳奇」中，升級是最花時間的事，尤其當你已練至十幾級以後，每升一級都需要幾十萬點經驗點數。但是再怎麼厲害的怪獸，殺死後也只能得數千點，怎麼辦呢？

別急！在城堡的第三層〃5 North，12 East〃處，有一群怪獸在等著你呢！只要你殺光這396隻Berser kers，就能夠得到近六萬點的經驗點數！當然，如果你沒有一些實力，就只有全軍覆沒的份了！你最好先具備以下三個條件：

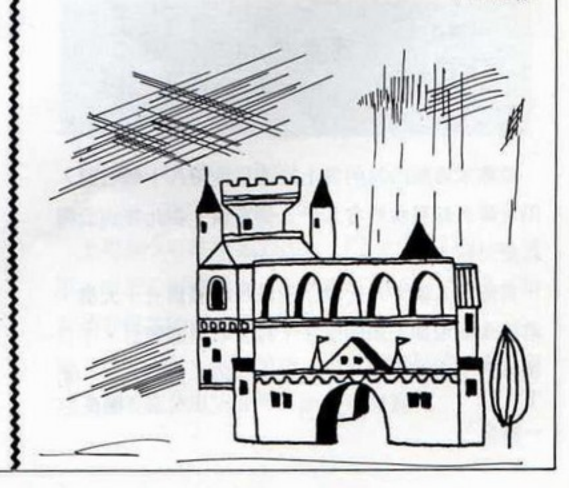
①隊伍前三人的AC已達LO。

②學會法術MIBL。

③學會法術REST。

如果你已學會法術APAR（傳送術），那就更方便了，你可以從城堡的入口直接傳送到該怪物群的所在地。若殺一回還不過癮的話，可以在殺光怪物之後，傳送回入口處，再傳送到該處去。於是同一群怪物又等著讓你賺六萬點！

／陳建維



小結技 IBM

冰城傳奇——無敵秘技

大關技 IBM

看過「精訊電腦」第二期的讀者，應知道Mourn Blade的用途：用它來吸取隊員的等級，使升級所需點數減少，以便快速增加生命及法力點數。但這個方法有一極大的缺點：很難恢復到原先的等級，以致各項技能都會變差。在此筆者將提供一個兩全其美的辦法以饗讀者：

首先得指出Mourn Blade的作用，當它吸取等級的同時，也會使經驗點數降至「臨界點」。例如被吸至第一級的隊員，其經驗點數變成2000點（而不是零）。只要馬上讓他到檢閱廳去，就可以升一級（變成第二級）。此外，Mourn Blade每次只吸取一級。

因此我們利用這項特質，讓隊員每被吸取一級，就馬上去升級。出來以後再吸，再升級。如此反覆不斷，便能使生命及法力點數直線上升，同時又能保有原來高等級的技能。如此焉能不天下無敵？

／陳建維

小結技 IBM

黑魔城——八十九個石頭

雖然本遊戲的說明書上寫著只能帶八十個石頭，但是筆者却發現能有八十九個石頭，在此特別公開以饗同好！

首先使石頭（或火球）的數目增減爲七十九個，然後拿取增加石頭的瓶子，再看石頭的數目，不是變成八十九個了嗎？嗯，蠻不錯的！

／陳勇壬

小結技 IBM

保皇騎士——善用修武德之友

在「保皇騎士」中，剛開始時，兵力不足是個令人困擾不已的問題。其實只要善用修武德森林人士對你的大力相助，霸業何患不成！

遊戲之初，除了儘量佔領三、四塊土地外，其餘時間皆用來購置武力，當然還要招收領土的奴隸。等到士兵人數到了八十人以上，便將兵力全數調往軍隊，直開修武德森林。到達目的地後，畫面會出現羅賓漢答應等字樣，再將軍隊移至自已收入較高的領地上，此時時間尚未滿一個月，可再用一次上述方法。人數至少會增加二十五人以上，但只能使用三次。

／吳家宏

大關技 IBM

保皇騎士——馬上比武必勝法

在第十八期「精訊電腦」看到李永暉先生所撰的「快上馬！保皇騎士」一文，其中提到馬上比武十次比賽中大約只有一、二次的勝利機會，筆者猜想這種事情怎麼可以發生在一位玩家的身上呢？

事實上要在馬上比武得冠軍很容易：在你進入馬上比武這個畫面後，不論你是選擇爲名譽而戰，或是爲領地而戰，在遇到第一個對手時，把矛向左按七下，向下按一下，一定能將對手打敗。遇到第二位對手時，把矛向左按七下，向下按三下，第三位對手，也是向左按七下，向下按五下。這樣一來包你百戰百勝！

怎樣？這招夠帥了吧！祝你早日登上王位。

／曹宏任

小結技 IBM

黑魔城
——過斷流處的方法

在火球關的第三個畫面中，必須踏著木頭才能通過。但是在最後的斷流處常常會摔下去，有下列二個辦法可通過：

(1)先把你對面的怪物解決掉，然後從隆起的石頭往下跳，再使主角移動一步，然後按空白鍵即可跳過。

(2)如果不小心使人物移動太多步，當要掉下去時，主角會在空中停留二～三秒，這時木頭可能會接到你，趕快按空白鍵就可通過。

/陳勇壬



幽靈戰士Ⅲ
——磁片運作上的小技巧

閣下是否曾爲「幽靈戰士Ⅲ」需占用兩片磁片而覺得浪費？且需抽換兩片磁片而感到麻煩呢？在此教各位兩個方法可用一塊磁片進行遊戲：

(一)開機後馬上按 CTRL － C ，在一串嗶嗶聲中按下 RESET 。出現提示號後鍵入：

& LOAD″INTRO3 RETURN″

& DEL″INTRO3 RETURN″

240 ″RETURN″

& SAVE″INTRO3 RETURN″

如此一來，即可用原磁片進行遊戲，但此法不可使用傳送人物一類的功能，是一較簡便的修改法。

(二)先製出正面之Player Disk後，鍵入：

& RECALL ″TEST RETURN″

抽出Player Disk，放入Master Disk，鍵入：

& STORE ″TEST″，30000，1RETURN

即可進行「幽靈戰士Ⅲ」及一切功能。

用上述兩種方法製出的磁片皆可直接進行遊戲，毋需另用磁片。

修改過程中，若怕不小心觸及 RESET 而重新開機，可將讀入的 BASIC 程式第一行刪掉。因第一行大部分為保護的POKE命令。

若有興趣再鑽研者，我提供下列DOS命令：

& CAT → CATALOG

& LOAD → LOAD

& SAVE → LOAD

& RECALL → BLOAD

& STORE → BSAVE

& GOTO → RUN

& DEL → DELETE

上列命令可在按 CTRL － C 及 RESET 後使用，由於「幽靈戰士」系列皆由BASIC 撰寫，相信稍有根基的玩家不難了解。

註：修改中最好使用備份，不然因過程錯誤而使磁片不能使用之後果，請自行負責！

/姜慧一

小結技 IBM

硬式棒球
——封殺妙技

在玩此遊戲的單打時，是否常被電腦打得落花流水，欲哭無淚呢？

其實只要在電腦攻占二壘，打出外野安打的情況下，將外野手移到球後，讓電腦控制的球員跑上三壘。當他通過三壘的瞬間，趕緊把球傳到本壘，幾秒後就可在本壘封殺打者。此招除非電腦打全壘打，否則包管你的防守是滴水不漏。

/鄭天博

大關技

IBM 文字遊戲的抽絲剝繭法

Sierra-on- Line所出品的立體冒險遊戲廣受喜愛，但碰到不知如何用英文表達的難題時，往往寢食難安；拿出工具程式查看，却又找不到可用的資料。有個方法可以解決這個困難。先用 Debug鍵入左側程式，以READ.COM存入磁片，再進入遊戲中難關的畫面；然後鍵入 Quit 使遊戲結束。在DOS下執行REGA，會有一些奇怪的資料出現，不一會就可看到你所熟悉的字句了，從這些字句中，可以想出解決之法。

奉勸各位一句話，最好到萬不得已才用此法，免得失去了遊戲的樂趣，等整個遊戲玩完再看，可以發現不少沒用上的解法途徑。

另外，此法只可用在「金牌警探」及「幻想空間」等遊戲，如果在「國王密使Ⅱ」及「太空密使」鍵入Quit，會發生當機的現象。

/李莉莉

```
A>debug read.com
-u100,122
0DD5:0100 B9FFFF        MOV     CX,FFFF
0DD5:0103 BB0015        MOV     BX,1500
0DD5:0106 8EDB          MOV     DS,BX
0DD5:0108 BB0000        MOV     BX,0000
0DD5:010B 8A17          MOV     DL,[BX]
0DD5:010D 80FA20        CMP     DL,20
0DD5:0110 7C0E          JL      0120
0DD5:0112 80FA7F        CMP     DL,7F
0DD5:0115 7F09          JG      0120
0DD5:0117 B402          MOV     AH,02
0DD5:0119 CD21          INT     21
0DD5:011B 43            INC     BX
0DD5:011C E2ED          LOOP    010B
0DD5:011E CD20          INT     20
0DD5:0120 B220          MOV     DL,20
0DD5:0122 EBF3          JMP     0117
```

十兩技

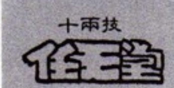
偉王道 泡泡龍——暗箭難防

超級酒鬼太勇猛了，想打到它就很難了，何況是打敗它。筆者在此告訴你一個暗箭難防的實例。

開戰超級大酒鬼時，當然要先取得電泡，注意！利用超級大酒鬼的死角，只須在地上躲避即可。當它向一邊移動和扔一大堆酒瓶之際，趕快躲到另一邊靠牆壁，看準它下來時馬上吐泡泡。此時泡泡會壓破而發射電擊，只要有耐心，摸透了它的移動路線，那當然是閣下您的天下了！

/黃明吉

十兩技



風雲少林拳——以靜制動

想擊敗仙人？筆者研究出一套以靜制動的必殺之拳。當開始出戰仙人時，你的人物不要動，也不管仙人怎樣地亂飛或亂投彈，它總會有下來和你肉搏的時候。這時把握機會，當它接近你的時候給它一拳。如此，五、六拳後仙人也就癱瘓了。哇！眞爽！

註：當然第二位仙人總是比較狡猾的。

/黃明吉



塔莫崙戰士 ——21點好手

拜讀「精訊電腦」十九期梁世坤先生的「財源滾滾法」後，筆者也有一法而且屢試不爽，願在此公佈。到任何一個城市有玩二十一點的地方，拿出500黃金後，通常會出現下列六種情形，其中五種你可贏，一種電腦贏，所以獲勝的機率很大。

六種情形分別爲①８，４，２，Ａ，２②３，４，５，８③４，７，Ｋ④２，８，Ａ⑤５，２，Ｊ，３⑥８，４，Ｋ。除了第⑥個超過二十一點外，①至⑤你都是贏家。但切記得了便宜要學乖，換句話說，贏了500後，馬上離開賭場，不要再玩了。多走出來幾次再回去賭，馬上又是500黃金入口袋，保管你有用不完的黃金。

／葛介正



赤色光彈 ——神秘的藏寶庫

當筆者在玩「赤色光彈」——這個聲光俱佳的遊戲時，不經意地發現了一個沒有入口的神秘房間；裏面沒有半個敵人，却有一個OPA-OPA、三個麵包和一張ID卡，眞是一個藏寶庫。

該藏寶庫的地點是：進到入口的電梯後，先到房間(1)拿取另一把赤光槍和掃描鏡，然後下電梯到第一分叉口再左轉；一直到盡頭，你就會發現JJ正前方有一堵牆。這時對牆開個二、三槍，再大叫芝蔴開門，密室之門便會爲你而開。

／林添陳



塔莫崙戰士 ——老千過招

嚐過那名噪一時的「魔界神兵」冒險歷程嗎？先知授予的 CTRL － C 功能，雖已解決不少那些急欲發財的冒險者，卻也可能導致守衛的通緝。

想必各位對以美術藝術聞名的「塔莫崙戰士」亦有過爲了錢而想幹一票歹事的念頭吧！哈，保持您的美德吧！老千我有賭場妙招而無需招惹旁人。

絕招一：在Blackjack Fields 時請以最大賭注爲始（不可超過五百元），等待莊家出牌。若前二張爲八及四時，別自作主張下牌，只見莊家呆呆自爆；至於其他型式因稍多，故不做詳述。記住：未達廿點就下注絕不會錯，又此法只在首次比賽有效。

絕招二：在Flip Flop Tables時，因旋轉針轉動較慢，故可輕易贏幾場。倘若您想速賺或沒把握時，當下注後（當然要大），在針頭欲轉而未轉動前按下六號，大多數機會可令您穩抽三倍下注金。當然此法亦只適用首次比賽。請小心：在您入場上桌後，莫充當高級郎中，所贏賭金若爲下注金的五倍以上或贏場過多的話，可得準備兵器迎戰了。

又藏寶庫在地牢中，而每座地牢均有八層，每四層是磁碟中的一區。故當您進入第五層後再升上第四層或從某層開始時，程式均會重置寶箱，難怪此處看不見小偷啊！祝各位財運亨通。

／楊先生

小結技 絕招

危機一髮——跳關之法

在這個槍戰遊戲中，知道跳關之法可節省一些時間直搗黃龍：

9C6A→2—1關；1BE8→3— 1關；9D69→4—1關；6C97→5—1關。

／王威仁

十兩技 絕招

排球——技術指導二則

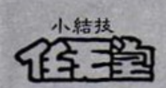
排球是個極富技巧的遊戲，動作也相當逼眞，可是想打敗電腦，那可眞有點困難，在此提供二種技巧供各位玩者參考。

(一)相信大家都會上網封球，但有無效用就看各位功力了。當你發球過後，將前排三位聚在一起，隨著電腦殺球點而移動。此時按住十字鍵的上方，當球出現在螢幕最上方時，你就按 Ⓑ 鈕封球，再馬上按 Ⓐ 鈕。按 Ⓐ 鈕有二種目的，一是將球加速度封回去；一是假如沒封到球，那後排的三位便能即時把球救起來。

(二)殺球是最佳的攻擊武器，當你按 Ⓑ 鈕跳起來殺球時，假如時間沒有抓準，那將無法打到球。此時可別認爲已經沒救了，只要你馬上順手按十字鍵的上方和 Ⓐ 鈕，那就能將球打到對面去了。雖然無法殺球，但總比失誤來得好！

／黃明吉





職業棒球聯盟——中日隊魔鬼投手團

看了前幾期的精訊電腦雜誌後，發現使用魔鬼投手來投球眞方便，可使電腦從第一局至第九局皆掛零。於是本人就花了一些時間，找出中日隊三分之二投手的詭異球路，只需用一名投手便幾乎可打完九局（還差一球）。

①背號12號齊藤：移至最右方，投法爲左→右（右投手）。

②背號13號近藤：移至最左方，投法爲左下→右下（左投手）。

③背號16號宮下：投法爲下→右下（右投手）。

④背號19號米村：移至最左方，投法爲左下→右（左投手）。

⑤背號20號小松：投法爲Ⓐ→右下（右投手）。

⑥背號21號杉元：投法爲左下→右上（左投手）。

⑦背號29號鈴木：移至最右方，投法爲Ⓐ→右下（右投手）。

⑧背號11號古川：移至最左方，投法爲左下→右下（左投手）。

註：①移至最左（右）方是指：在準備投球但尚未按 Ⓐ 鈕之前按十字鍵左（右）方八次至投手板的左（右）方。

②各投手大約能投四十球，超過此數則會被打中。

③→箭號是指在按 Ⓐ 鈕投球後，球尚未出手的一剎那。

／陳志勳





大爆笑——選關之法

各位讀者若進行到1～4關時，放緩脚步找到如圖所示之處，用力一踢，便會掉落至選關處；這時選3，即可從3－1繼續進行遊戲。別忙，好戲還在後頭呢！當遊戲進行至3－3的某處時，藉由老鼠的彈力躍上磚塊，即可進入6－4。本關難度特高，能完成者少之又少，玩者們，加油囉！

／施生雲



▲ 找對地點，奮力一踢！



▲選擇3號彈簧跳。



▲ 在3-3關躍上適當的磚塊。



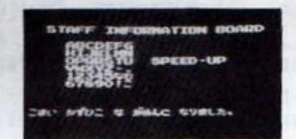
◀6-4關後，一切都得靠自己。



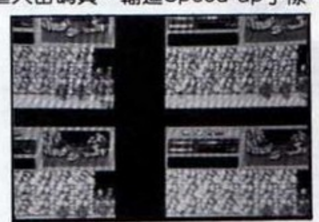
妖怪道中記——四畫面的遊戲加速法

在任何時候壓下Ⓐ、Ⓑ、 SELECT 、 RUN 、便可進入密碼頁，這時輸入SPEED －UP 再同時壓下 SELECT RUN 。哇！你瞧，螢幕成了四個分割畫面，而全部的角色都變得奇快無比。

／編輯部



進入密碼頁，輸進Speed-up字樣。



神奇的四個分割畫面。

怒Ⅱ——繼續之法

當主角被擊倒，消失的那一瞬間，趕緊依次序按ⒶⒷⒷⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒷⒶ，不要按得太急，也不可太慢，否則一失誤便來不及再按第二次了。成功後，主角在原地出現，即可繼續再往前邁進。此法適用於一或二人玩的情況。

／編輯部

親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的愛護與支持
歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

宜 蘭 市

西後街
- 協長電腦 351766

羅 東 鎮

民生路
- 大衆電腦 541968

基 隆 市

忠三路
- 安可電腦 270290

台 北 市

中華商場
- 新晉電腦 3316243
- 標緻電腦 3110902
- 慶聲電腦 3312370
- 科技電腦 3110003
- 裕豐電腦 3821568
- 衆利電腦 3122478
- 慧盛電腦 3310702
- 先鋒電腦 3116833
- 翼翔電腦 3811407

光華商場
- 永昌電腦 3927547
- 崇時電腦 3963736
- 萬德福電腦 7217979
- 小精靈電腦 3941452
- 金電子電腦 3925350
- 科技電腦 3941693
- 來欣電腦 3965781
- 舜偉電腦 3927367
- 至誠電腦 3913875
- 美登電腦 7211443

青島東路
- 東亞 3413019

信義路三段
- 百益電腦 7097603
- 世暐電腦 7023526

八德路四段
- 聯泰電腦 7651461

敦化南路
- 松崗電腦 7082125
- 敦南新學友 7007000

羅斯福路二段
- 羅林電腦 3944812

士林文林路
- 來來電腦 8344245
- 易智電腦 8817040

天母天母東路
- 天母新學友 8716333

北投石牌路
- 廣訊電腦 8221411

北投尊賢路
- 余昇電腦 8223762

永康街
- 新生行 3218464

重慶南路一段
- 天龍書局 3315164
- 佳德電腦 3616235
- 大亞電腦 3117355

重慶北路三段
- 新文行 5944621

廈門街
- 古亭電腦 3926316

康定路
- 鼎衆電腦 3060561

西寧南路萬年大樓
- 尖端書局 3117627

和平東路三段
- 139 禮品世界 7324596

三 重 市

重新路二段
- 基毅電腦 9867392
- 天台資訊 9725247

永 和 市

福和路
- 林銘電腦 9294575
- 双和資訊 9285739

中 和 市

興南路
- 漢琦電腦 9410955

板 橋 市

館前東路
- 佳智電腦 9593059

新 店 市

三民路
- 世代模型社 9119507

桃 園 市

中山路
- 亞細亞電腦 362147

中 壢 市

元化路
- 華士電腦 4250863

中平路
- 亞細亞電腦 4252168

新 竹 市

武昌街
- 民生電腦 255430

台 中 市

中山路
- 邁克電腦 2238540

彰 化 市

成功路
- 傑能電腦 238135

民生路
- 彰辰電腦 241787

嘉 義 市

中山路
- 茂林電腦 2275382

民國路
- 台大電腦 2241689

台 南 市

北門路一段
- 忠大 2241795

高 雄 市

建國二路
- 宏訊電腦 2614713
- 效能電腦 2729321

鼎山街
- 雄亞電腦 3869464

大順二路
- 智偉電腦 3829428

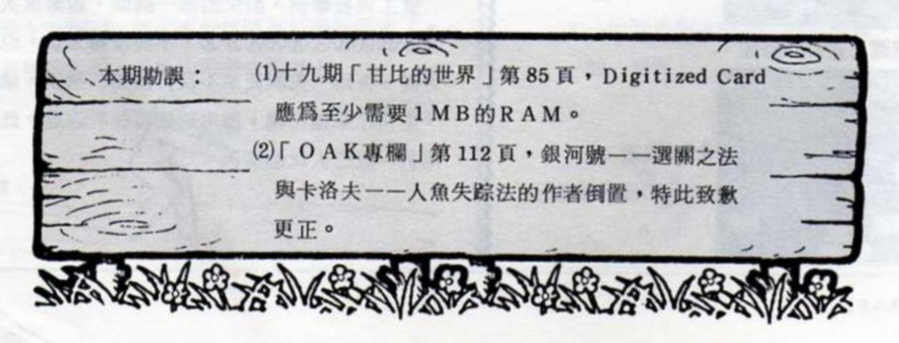
鳳 山 市

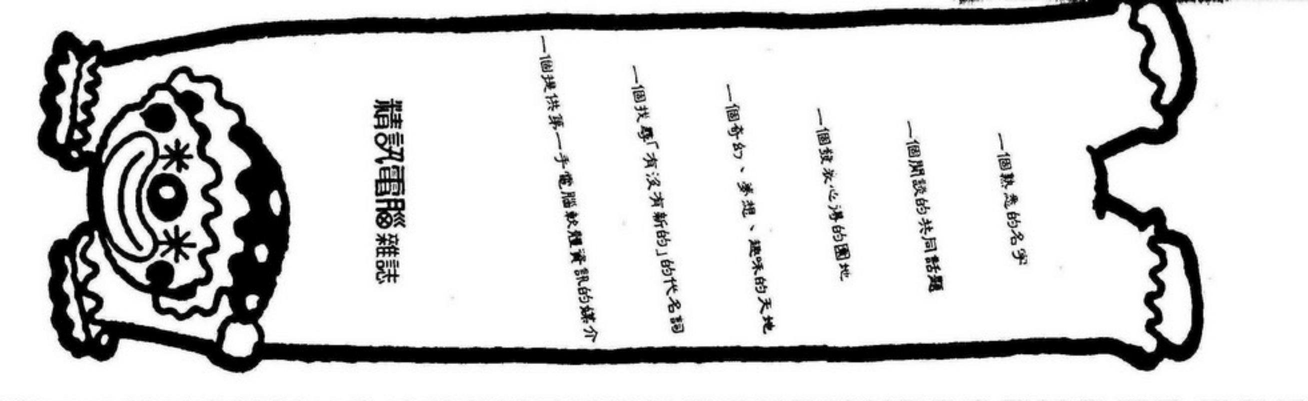
合作街
- 國陽電腦 7463866

花 蓮 市

新港街
- 新風電腦 336007

全國各大電腦資訊廣場





98-04-43-04

⊙存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用⊙
帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	0 7 9 7 2 3 4 8	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人		經辦局郵戳
姓名		
住址	（郵遞區號）	
電話		

主管：

經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元

局號：　　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	0 7 9 7 2 3 4 8	收款局郵戳
	戶名	精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局郵戳	寄款人	
	姓名	
	住址	（郵遞區號）
	電話	

主管：

經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫。

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查

(25張)700,000本76. 3. 245×130mm
(601'.模)　(来宜)　保管五年

請注意：

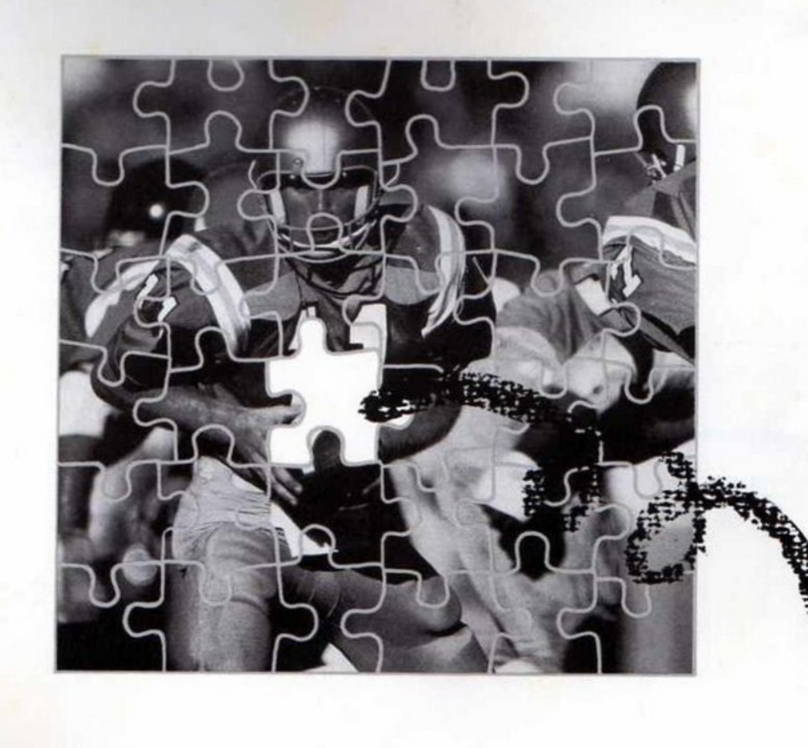
一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。

二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

精訊電腦是一小部分

哎呀！少了一塊？！
少了一點東西，總是令人氣餒；
好不容易才拼出來的圖形，卻少了一塊，除了重來，也無可奈何。
當您玩電腦遊戲時
是否也覺得少了一些技巧，以致於險象環生，寸步難行呢？

精訊電腦——國內第一本電腦娛樂軟體雜誌，
除了介紹各國最新的GAME外，也提供解答和操作小秘訣
讓您充分享受電腦遊戲的樂趣！



精訊電腦 永遠填補您需要的那一小部分

精訊電腦 雜誌社

台北市10206重慶北路一段22號6樓 (02) 511－4012
郵政劃撥：0797234－8 精訊資訊有限公司收

每期定價100元
一年訂費1000元 半年訂費550元

慧 劍

慧劍——佛家語，

意思是說用智慧的劍，

斬斷一切煩惱，

或袪除一切魔障。

當您玩GAME時，

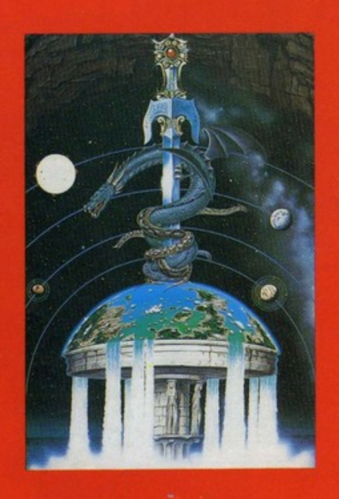
是否也遇到一些障礙，

卻不知如何解決呢？

國內第一本電腦娛樂軟體雜誌——

精訊電腦隨時提供慧劍給您——

斬斷煩惱，袪除魔障。



零售每本100元

長期訂閱：半年550元

一年1000元

精訊電腦 雜誌社

台北市10206重慶北路一段22號6樓 (02)511-4012

郵政劃撥：0797234-8 精訊資訊有限公司收